ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING

GAME DC PLAYERS

遊戲誌DC VOL.007

HK$18 2001.03.07 www.gameplayers.com.hk

三大特集

世嘉歷代遊戲回顧

GAMEBOY ADVENCE 發售前瞻

AOU SHOW 2001 重點攻略



HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.79

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20 元正



三周年回饋「讀者問卷調查」重重有賞

《Starship Troopers》「星河戰隊」澳洲開發人員獨家專訪

《信長之野望～嵐世紀》《烽火英雄》《SEVERANCE~Blade of Darkness》 從新評估

《Clive Barker's UNDYING》 & 《遠征奥德賽 II》 遊戲攻略

3D世界中的2D世界

TEXT: 寒武紀

手提遊戲機在《Gameplayer DC》裡一直只佔有較為次要的地位，但隨著Gameboy Advance (下簡稱GBA) 的發售日期即將來臨，我們本期為大家製作了一個這部「究極2D主機」的特輯。

雖然「究極2D主機」只是任天堂為GBA所作的一個宣傳口號，但事實上，GBA所採用的32bit CPU以及可以顯示32,000多種顏色的液晶顯示已足以令它遠遠超越以往所有的2D家庭電視遊戲主機。

任天堂在8bit和16bit遊戲主機時代曾經為我們帶來許多精彩的遊戲作品，作為32bit 2D主機的GBA其實更有資格取代N64作為超級任天堂的後繼主機，單單說GBA是一部手提遊戲機似乎低估了它對整體電視遊戲界的影響力。這亦是GBA值得我們注意的原因。

現時的主流遊戲機全部以立體多邊形運算能力作為其機能的準繩，雖然我們沒有必要否定3D遊戲在未來的巨大發展空間，但對於一面倒、甚至是盲目的遊戲3D化傾向卻反而令人不安。

去年同期推出的《Dragon Quest VII》及《Final Fantasy IX》便是一個很好的對照。FF系列由任天堂發展至超級任堂以至PS時代，其影像效果作出了大幅度的改進，務求完全廢棄以往由於機能上的限制而被迫採用的「符號式」遊戲表現，一切均以真實化為目標。

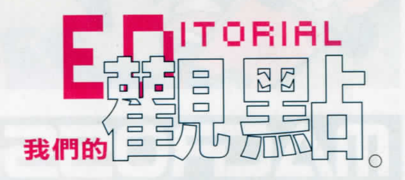
與之相反，DQVII大體而言與過去十多年前的遊戲沒有太大的改變，所有角色人物敵人全部為2D圖像，其他例如魔法效果、地圖等的多邊形畫面亦非常有限，開發人員似乎極力避免遊戲在畫面影像上與以往的作品有太大的割裂。

雖然在日本DQVII比FFIX有更好的銷售成績，但在香港，人們對於在PS上推出一個在3D技巧上如此單薄的遊戲而感到不解，甚至不滿。在由3D主機所主導的遊戲市場裡，2D遊戲似乎在不知不覺間被排擠於遊戲主流之外。

但說3D技術是遊戲趣味性的必要條件，如同說RPG遊戲比動作遊戲更為優勝一樣令人摸不著頭腦。3D遊戲終歸只是遊戲的一種。

任天堂這部「究極2D主機」的推出，令我們更加期待任天堂是否能夠再一次為遊戲界重新注入一種更加著重遊戲趣味性的活力，這亦是任天堂的遊戲智慧所在。

在這個意義下，GBA甚至可以說已經超越了所有現存的所謂高性能遊戲主機呢。







CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.007
2001年3月7日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ









ET_MAX[奥斯丁أوستن] 扫描制作
mckneaw 提供书籍

VOL.007
volume.007. 07.03.2001

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



創造球會特大號
085> J.LEAGUE 創造職業球會



CRAZY TAXI 2
042>



BIOHAZARD CODE：
038>VERONICA完全版



SPIDER MAN
043>

DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail gm_ms@hotmail.com

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
編輯 editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

TEXT:寒武紀

GAMECUBE XBOX 新形勢





Gameboy Advance、Gamecube以及Xbox是2001年將會推出的三部遊戲主機，其中最被人看好的自然是一直處於「無敵」狀態的Gameboy的後繼機Gameboy Advance。Gameboy Advance將於3月21日推出，並有超過20款遊戲於同日推出，實史無前例。

但業界對於其餘兩部主機Gamecube及Xbox意見則並不一致，我們會在今期的頭條新聞中討論各界對於兩部新主機前景的看法。

◆XBOX延遲日本發售日期可能性大

縱然微軟已經非常努力進行各種宣傳攻勢，希望向外界證明其對加入遊戲界的決心，但業界一般對Xbox抱有較為審慎的態度，特別是對於Xbox能否打入日本遊戲市場的問題，各方面都有不同的意見。

雖然現時表態支持Xbox的遊戲生產商有超過200多間，但在日本，到現時為止只有Konami公佈了實際預定推出的Xbox遊戲名單，而由於美國與日本消費者在電視遊戲口味上有非常大的分別，假如缺乏日本本土遊戲廠商更為積極的支持，將有可能令微軟需要壓後Xbox在日本推出的日期。



● 《鬼武者》製作人稻船敬二

世嘉最高執行負責人香山哲表示：「Xbox並沒有突出的優點，它與PS2在主機性能上基本上沒有太大分別。」

《鬼武者》製作人稻船敬二表示：「微軟其實應該多些與日本的廠商進行交流。日本廠商根本沒有能力貿然投入大量資金為XBOX開發遊戲，因為微軟並未清楚表明她們對於遊戲市場所採取的策略，例如究竟Xbox主機的銷售對像是屬於哪一個年齡的消費者呢?」



● 世嘉最高執行負責人香山哲

◆日本廠商一般保持審慎

Xbox在日本雖然亦頗受注意，但卻只限於對美國廠商投入日本遊戲機市場的好奇心上，對於Xbox主機本身則仍未受到太大的重視。

微軟現時動員超過1,000人負責與Xbox有關的開發工作，但至現時為止微軟並未發表Xbox的確實發售日期。

全球最大遊戲軟件生產商Electronic Arts發言人Stan Mckee表示：「微軟在日本將會面對極大的障礙，至現時為止我甚至不知道她們究竟有什麼東西足以令他們能認為可以在日本推出Xbox主機。」

Mckee更大擔預則微軟最快要到2002年才能夠在日本推出Xbox，但他相信微軟有足夠的實力和影響力依照原定計劃在美國推出Xbox主機，而發售初期Xbox的出貨量約為100至200萬部。

另一位分析員Health Terry表示：「雖然日本長遠而言仍是一個非常重要的遊戲機市場，但Xbox是否成功仍然視乎它在美國的表現。」

他又表示，微軟打算同時在日本及美國兩地推出Xbox是一個極具野心的決定，無論是任天堂還是新力都是先在日本本土推出主機，然後在半年或一年後才將產品推擴至歐美國家。

◆任天堂實力重新確認


Konami 家用遊戲部部長北上一三

至於Gamecube方面，一般評論雖然都確認任天堂在電視遊戲機業有很強的實力，餘下的似乎是如何擺脫N64在日本的失敗所帶來的陰影。

Konami家用遊戲部部長北上一三曾表示：「雖然我們會參與Xbox及Gamecube的遊戲開發項目，但並沒有打算將這兩部主機作為我們最主要的開發平台。」他表示，參入新硬件平台進行開發工作需要動用大筆投資費用，所以仍然會以PS2及Gameboy Advance作為主力開發平台。

與Konami相比，Namco對於Gamecube的前景即顯得非常積極，Namco常務董事淺田安彥表示：「雖然新主機推出是否能夠刺激市場重新活躍起來仍屬未知之數，但無疑任天堂是值得我們注視的。由紅白機時代至今，任天堂對遊戲的執著和概念一直沒有任何改變，這正是任天堂偉大之處，我們很希望Gamecube能夠成為我們的『目標』主機。而且，任天堂新主機將可能令電視遊戲機市場的消費者年齡層產生變化。」


Capcom 常務董事岡本吉

事實上，根據CESA最近進行的一項統計顯示，電視遊戲對於兒童的吸引力正逐漸減少，換句話說，遊戲機市場正流失一個龐大的市場，而Gamecube是以較低年齡層為銷售對像，這亦是淺田所說任天堂對於整體遊戲市場的潛在影響力。

Capcom常務董事岡本吉起表示：「我們有打算大力為Gamecube開發遊戲，我們之所以沒有為N64開發遊戲是因為其使用卡帶的關係，但由於我們並未作全面的研究，所以現時還未有正式的決定。」

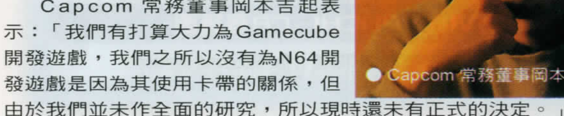
◆「東京遊戲展2001春」出展遊戲數目激減六成



日本最大型電視遊戲展「東京遊戲展2001春」將於本月三十日舉行，今次遊戲展引起外界注意的除了是作為過江龍的微軟總裁蓋茨將會擔任遊戲展首日的主要演講嘉賓之外，更惹來關注的是有關展覽中出展遊戲數目大幅下降的現像。

至現時為止，將於「東京遊戲展2001春」出展的遊戲總數為131款，較去年「東京遊戲展2000春」的380款大幅下跌65%，與「東京遊戲展2000秋」的323款比較亦下跌了59%。

而本年和往年一樣，出展數目最多的平台為Playstation，而Xbox遊戲則有兩款。



§「東京遊戲展2001春」出展遊戲所屬平台數目統計

平台名稱	數目
PLAYSTATION	58
PLAYSTATION 2	18
GAMEBOY (COLOR)	15
GAMEBOY ADVANCE	14
DREAMCAST	12
PC	5
XBOX	2
手提電話	2
NINTENDO 64	1
WONDER SWAN	1
其他	3
總數	131

◆世嘉名作繼續現身各平台

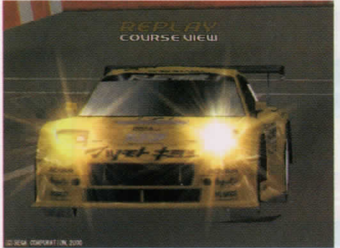
世嘉本月五日推出了對應日本NTT DoCoMo的「i Appli」的手提電話遊戲《Space Harrier》下載服務，連同其他遊戲包括《Nights》、《Chu Chu Puzzle》、《Chu Chu Ed》以及《Samba de Amigo》，世嘉一共推出了5款「iI Appli」遊戲作品。「i Appli」是日本NTT DoCoMo新推出為對應內置JAVA的新型手提電話的下載服務，用戶只需要繳付一定的月費，便可以除時下載並使用各種類型的JAVA軟件程式或遊戲，而《Space Harrier》的使用月費為港幣二十多元。



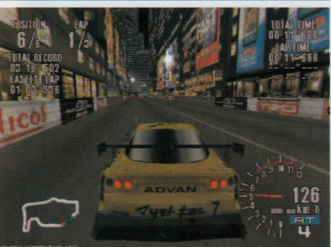




● 手提電話版《Space Harrier》







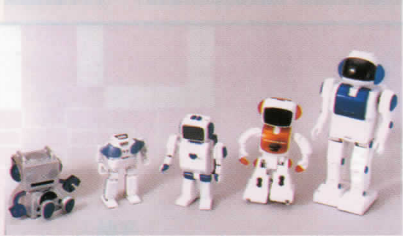


● PC版《SEGA GT Homologation Special》

《Space Harrier》是80年代街機遊戲中非常著名的遊戲作品，其後先後移植至世嘉的各部主機上，在「i Appli」版中除了有令人懷念的音樂和同樣的敵人角色，而且遊戲中的成績亦可上載至互聯網進行排名，

另外世嘉亦將於3月28日推出PC版《SEGA GT Homologation Special》。從公開了的畫面中可以看到遊戲畫面有非常高質素的表現。

◆SEGA TOYS電子機械人產品


● 右起分別為「W-BOT」、「Y-BOT」、「C-BOT」、「M-BOT」及「ROBO-CHI」

SEGA TOYS繼電子狗「PUCHI」之後，將再推出一系列電子機械人產品「家庭機械人系列」。

一共5款的電子機械人各有不同的能力，例如內置了8 bit中處理器的「C-BOT」便懂得如何與人類溝通，其頭部的液晶顯示畫面(32 x 16點)能夠同時顯示8個文字，而256 MB ROM及64KB RAM記憶體內記錄了一共350種表情、16種頭和手的動作、30種聲音、460段會話以及800個生字(使用不同的組合便可以產生超個40萬句會話)。

C-BOT除了會自然自語(例如說：「最近經常聽到IT這個字呢。」)之外，亦會提出問題，例如：「C-BOT是否很無用呢?」玩者只需要接觸「C-BOT」頭部的兩個感應裝置，便可以回答「是」或「否」，而根據玩者的答案C-BOT便會有不同的反應。

除了C-BOT之外，同系列還有懂得走路說話的「W-BOT」、跳舞的「Y-BOT」和音樂的「M-BOT」和「ROBO-CHI」。

DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

NO.1 MACROSS M3
翔泳社/STG/6800日圓/2001年2月22日本地售價：370

NO.2 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800日圓/2001年2月8日本地售價：338

NO.3 FIRE PROWRESTLING D
SPIKE/SLG/6800日圓/2001年3月1日/本地售價：$370

排名	遊戲	資料
NO.4	西風狂詩曲	SOFTMAX/RPG/5800日圓/2001年2月22日/本地售價：$320
NO.5	AERO DANCING i	CGI/SLG/6800日圓/2001年2月15日/本地售價：$370
NO.6	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日/本地售價：$380
NO.7	FIGHTING VIPER 2	SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日/本地售價：$250
NO.8	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日/本地售價：$420
NO.9	來玩哥爾夫球吧2新的挑戰	SOFTMAX/SPT/5800日圓/2001年1月25日/本地售價：$320
NO.10	ELDORADO GATE VOL.3	CAPCOM/RPG/2800日圓/2001年2月2日/本地售價：$160



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

NO.1 AERO DANCING i
本週銷量：13285
累積銷量：13285
CGI/SLG/6800日圓/2001年2月15日

NO.2 HUNDRED SWORDS
本週銷量：11402
累積銷量：11402
SEGA/SLG/5800日圓/2001年2月8日

NO.3 PHANTASY STAR ONLINE
本週銷量：3458
累積銷量：142053
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日

排名	遊戲	資料
NO.4	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日/本週銷量：3054/累積銷量：147514
NO.5	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM/FIG/5800日圓/2001年1月25日/本週銷量：1838/累積銷量：21870
NO.6	GIGA WING 2	CAPCOM/STG/5800日圓/2001年1月18日/本週銷量：1456/累積銷量：19369
NO.7	ELDORADO GATE第3卷	CAPCOM/RPG/2800日圓/2001年2月2日/本週銷量：1388/累積銷量：10495
NO.8	GUILTY GEAR X	SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日/本週銷量：1304/累積銷量：114779
NO.9	彈珠機VI@VPACHI~CR尋寶團~	大黑電機/ETC/4800日圓/2001年2月15日/本週銷量：1167/累積銷量：1167
NO.10	NO.1 0 SUPER STREET FIGHTER II X for Matching Service	CAPCOM/FIG/3800日圓/2001年2月15日/本週銷量：1150/累積銷量：1150



你的一票，對我們非常重要！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是「林東陽」和「鍾子軒」，我們將會有專人通知有關得獎事宜。

近日本地遊戲市場可真滿城風雨，自從SEGA宣告正式放棄硬件Dreamcast的事業後，各大商鋪都立即將售價大幅下降來速銷，務求將所有存貨盡快賣出，而現時只需530元左右，便可購得一部Dreamcast，的確是非常吸引的價格，對於仍未購買Dreamcast的玩家，絕對是一個很好的時機！由於現在仍然是遊戲淡季的關係，所以港日兩地銷售榜並沒有太大的驚喜，不過相信到了3月中的時候，隨著SEGA名作《SAKURA大戰3》正式推出，在極受機迷歡迎的情況底下，一定令市場旺盛起來，怪不得她今次再度榮升期待榜的第一位。

香港 讀者投票表格

DREAM RANKING

姓名：　　　　年齡：

身份證/護照號碼：　　　　電話：

地址：

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dreamcast Magazine」3/16號

香港讀者人氣榜



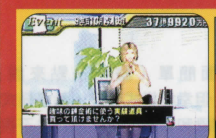
dream ranking >>



NO.1 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日



NO.2 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日



NO.3 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日

NO.4 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日

NO.5 燃燒吧!JUSTICE學園
CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日

NO.6 Mercurius Pretty end of the century
NEC INTERCHANNEL/SLG/6800日圓/2000年11月16日

NO.7 NEVER 7~the end of infinty~
KID/AVG/6800日圓/2000年12月21日

NO.8 探偵紳士DASH!
ABEL INC/AVG/6800日圓/2000年12月21日

NO.9 幕末浪漫第二幕－月華之劍士Final edition
SNK/FIG/5800日圓/2000年12月21日

NO.10 BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
CAPCOM/ETC/5800日圓/2000年11月16日

美國人氣榜

POPULAR USA RANKING

dream ranking >>



NO.1 Phantasy Star Online
Sega/RPG/35.88美元/2001年1月30日



NO.2 Grandia 2
UBI Soft/RPG/34.88美元/2000年12月4日



NO.3 Metropolis Street Racer
Sega/RAC/26.88美元/2001年1月16日

NO.4 Typing of The Dead
Sega/ETC/23.19美元/2001年1月24日

NO.5 Vanishing Point
Acclaim/RAC/28.99美元/2000年12月27日

NO.6 Resident Evil 2
Capcom/AVG/15.10美元/2000年12月14日

NO.7 Donald Duck
UBI Soft/AVG/38.99美元/2000年12月15日

NO.8 NBA Hoopz
Midway/SPT/28.41美元/2001年2月15日

NO.9 Speed Devils Online
UBI Soft/SPT/38.99美元/2000年12月15日

NO.10 Next Tetris: Online
Crave Entertainment/ETC/39.99美元/2000年12月18日

香港讀者期待榜

HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
雙週票數：64
累積票數：167
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.2 莎木 II
雙週票數：42
累積票數：252
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定



NO.3 CRAZY TAXI 2
雙週票數：30
累積票數：30
SEGA/RAC/價格未定/2001年春

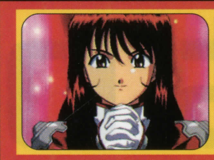
NO.4 CANVAS
NEC INTERCHANNEL/AVG/7200日圓/2001年4月5日/雙週票數：22/累積票數：65

NO.5 CLOSE TO~祈禱之丘~
KID/AVG/6800日圓/2001年4月19日/雙週票數：5/累積票數：16

日本讀者期待榜

JP READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
563票
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.2 莎木 II
404票
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定



NO.3 SGGG
294票
SEGA/SLG/5800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月29日

NO.4 SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/價格未定/2001年內發售預定/290票

NO.5 COMIC PARTY
AQUAPLUS/AVG/價格未定/2001年春/273票





新作短評 VIEW POINTS

西風狂詩曲



SOFTMAX/RPG/5800日圓
©1998 Softmax Xo.,Ltd
©1999 Nihon Falcom Corporation.
©2001 SOFTMAX

綿羊大王

原為韓國作品，SRPG。觀察電腦遊戲界多年，有關RPG製作始終遜色日本，未能抓緊玩家所需。今次《西風》亦如是，先不論畫面，遊戲主要以方向鍵移動游標選取指令，極度緩慢，費時失事。另外，魔法種類雖多，不過未有任何解釋，亦不華麗，難以叫人嘗試。再者，版圖過於廣闊、畫面逐格移動、亦經常起格。可幸遊戲作畫出色，故事亦吸引，加上DC近期稀有RPG，買來消閒也不錯。

6.0

寒武紀

雖然這是一個頗有名氣的電腦遊戲，但遊戲整體而言並沒有任何創新的地方，除了戰鬥系統予人一種熟口熟面的感覺之外，其他部份也明顯停留在早年角色扮演遊戲的層次，假如有其他選擇的話，實不需要選擇這個遊戲。

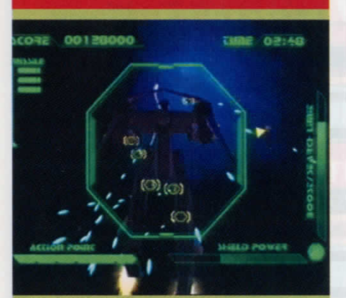
5.0

KOTARO

移植自韓國超大型製作的電腦遊戲《西風狂詩曲》，無疑故事方面明顯下過了一番苦功，可惜始終彌補不了遊戲最弱的一環——戰鬥，其中不單止整個戰鬥的方式與《ARC THE LAD》幾乎同出一轍，而且行動速度之緩慢，實在叫人望而卻步，加上遊戲與《HUNDRED SWORD》患上了同一個毛病，既然原版以滑鼠操作，為何移植版本不能支援滑鼠？令到親切感方面也大打折扣。

4.0

MACROSS M3



翔泳社/立體射擊/6800日圓
©1994 BIG WEST/MACROSS製作委員會
©2000 BIG WEST/PROGRAM
©2000 SHOEISHA CO.,LTD

綿羊大王

無論遊戲品質如何，單以超時空要塞為賣點就有它的價值。一如所料，遊戲性果然未如理想。雖然操控簡單，速度感與戰鬥也緊湊，不過畫面粗製濫造。除過場作畫以外，開場片、片尾和戰鬥都馬虎，尤其是韋基利的戰機造型最為醜陋，實在失敗。遊戲勝在故事吸引，劇情豐富，加上耳熟能詳的Macross人物角色，勉強稱得上是近期的必買作品。

7.0

AINHO

以MACROSS為題材的作品。雖則操作系統簡單，易上手，但最大問題莫過於難易度偏高，以及失去速度和臨場感，飛行期間感覺上仍帶點慢現象，不過機體可隨時變型，也增加不少遊戲的樂趣。人設畫功的質素非常鮮明，而故事也交代得非常清楚，這一點可謂值得鼓掌，但注意對話及劇情部份比戰鬥為多，只有八個版數，很快便可以完成遊戲，鐘情於立體空戰的朋友，可能有點可惜。

6.0

金

MACROSS這名字已不是首次現身在電視遊戲上，而今集的主人翁正是MACROSS 7內的艦長，少年時代的麥斯，由於這套動畫曾在電視上播放，所以玩起來更為親切。遊戲的操控頗為簡易，可惜玩法比較單調、戰鬥技巧死板，使遊戲的耐玩度大減，歌曲亦只有兩首，稍嫌少了一點。

7.0

FIRE PRO WRESTLING



Spike/SPT/發售中/6800日圓
(c)2001 Spike/Vaill

亮

遊戲畫面簡單（嚴格一點來說是簡陋！），但幸好模式較多，養仔模式的設定亦很細緻和有趣。雖然操作並不複雜，但問題是會不會有人有耐性地去慢慢熟習，多人對戰時遊戲性都算不錯，但若果玩者是獨個玩耍的話就……不過要找到一個同你玩此作的人亦非容易的事……

6.0

金

這遊戲是近期第二隻摔角遊戲，而《Fire Pro Wrestling》則以人物為招徠，當中可選用的角色得令人花多眼亂，但製作時就似乎完全忽略了遊戲畫面的重要性，質素絕對可以媲美MEGA DRIVE時代的作品，可惜在現今要求高質素的年代，可以說是未能合乎標準，所以用失敗來形容頗為適合。

5.0

小吉

這遊戲就如其名，是以摔角為題材的遊戲，由於無論是那一模式都是離不開摔角，所以對於摔角不太喜歡的玩者並不適合，而遊戲中於了1對1至8人大亂鬥（最多可有四位玩者加入）皆有，如果一班朋友一起玩最為合適，至於摔角手動作方面尚算不少，更有一些摔角中不時出現的下劣攻擊，遊戲中亦有一個EDIT模式，可以製造出獨一無二的參賽者比賽，這一點亦很不錯。

6.0



Dreamcast 新作時間表

2001 年 3 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
3 月 15 日	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	LE MANS 24 HOURS	SEGA	5800 日圓	RAC
3 月 22 日	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	EVE ZERO 完全版 ark of the matter 初回限定版	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	BIOHAZARD Code: Veronica 完全版	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
	櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～	SEGA	7800 日圓	AVG
	櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～限定版 A（音樂盒）	SEGA	9800 日圓	AVG
	櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～限定版 B（VMS）	SEGA	9800 日圓	AVG
3 月 29 日	ILLBLEED	SEGA	5800 日圓	ETC
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	SGGG（D-DIRERT 專賣）限定版	SEGA	9800 日圓	SRPG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	NBA 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	純情房東俏房客 smile again	SEGA	8800 日圓	AVG

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
4 日	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
5 日	Canvas	NEC Interchannel	7200 日圓	SLG
	es	TV 朝日	6800 日圓	AVG
	SPIRIT OF SPEED 1937	ACCLAIM JAPAN	3800 日圓	RAC
12 日	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	SPORTS JAM	SEGA	5800 日圓	SPT
19 日	Close to ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	AVG
	新世紀 EVANGELION 打字 E 計劃	GAINAX	6800 日圓	ETC
26 日	KONOHANA: TrueReport	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	ADVANCED 大戰略 2001（暫名）	SEGA	7800 日圓	SLG
	HAPPY ★ LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	地球之友	NEXTING	3800 日圓	ETC
	WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	價格未定	SPG

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
24 日	BOUNDY HUNTER SARA	CAPCOM	5800 日圓	AVG
未定	EXODUS GUILTY NEOS	Abel	價格未定	AVG
	歡迎來到 Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	價格未定	AVG

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

2001 年 10 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今冬發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT

今春發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
ROOMMATE NOVEL~ 井上涼子(暫名)	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	價格未定	SLG
角子老虎機帝王DREAMSLOT@VPACHI(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
OUT TRIGGER	SEGA	價格未定	STG
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
As Snow...(暫名)	SEGA	價格未定	戀愛 SLG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2001 年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
	戀愛麻雀 MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	「NFL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	「NBA 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	CRAZY TAXI 2	SEGA	價格未定	RAC
	莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
	打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
	Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型	
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
	SD 飛龍之拳列傳 EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
	飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC（暫名）	COOL KIDS	價格未定	RPG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
	飛行模擬器（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
	GET BASS @barai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai 版	SEGA	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
	ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2 @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
	type-X. ～ spiral nightmare ～	SEGA	價格未定	AVG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	WWW.SOCCER ～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	10SIX ～ Own.Mine.Defend.Attack.24-7 ～	發售商未定	價格未定	SLG
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC

美版 DREAMCAST 遊戲

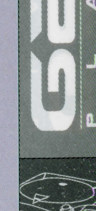
發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 月 2 日	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG
	Unreal Tournament	日本未發表	Unreal Tournament	Infogrames	3DSTG
3 月 7 日	The Mummy	Hamunaptra	Rebellion	Konami	ACT
3 月	Stunt GP.	日本未發表	Team17	Infogrames	RAC

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年冬	Half Life	日本未發表	Sierra	Sierra	3DSTG
2001 年春	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT
	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Floigan Brothers	Floigan Brothers	Visual Concepts	Sega of America	APUZ
	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPT
2001 年夏	Crazy Taxi 2	瘋狂的士 2（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	ACT
	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG





大特集・經典世嘉遊戲回顧

上期我們為大家介紹過十七年來世嘉所推出過的主機硬件產品，今期我們將會介紹多年來在這些主機上推出個的遊戲作品。

表記：MD=MEGA DRIVE；MD32X=MEGA DRIVE 32X；SS=SATURN；DC=DREAM CAST；GG=GAME GEAR；AC=街機。

1. SONIC系列




《SONIC THE HEDGEHOG》






《SONIC THE HEDGEHOG 2》

《SONIC THE HEDGEHOG 3》




《SONIC & KNUCKLES》



《SONIC 3D BLAST》




《SONIC R》

《SONIC ADVENTURE》





《CHAOTIX》

因為《Phantasy Star》而初為人所熟悉的遊戲製作人中裕司，其所率領的開發隊伍CS3研 (後改名為Sonic Team) 1991年推出了動作遊戲《Sonic the Hedgehog》，遊戲中前所未有的超高速度感、只需要方向掣和一個按鈕的超簡單操作以及創新的玩法，使這個遊戲立即在全球、特別是是歐美地區掀起了一片Sonic熱潮，而Sonic這個遊戲角色亦一躍成為世嘉的招牌象徵。

《Sonic the Hedgehog》推出後，有關的開發人員便立即著手其續編的製作工作，不足一年《Sonic the Hedgehog 2》便在全球作同日發行，而負責遊戲角色設計工作的大島直人更為新一集設計了一個新角色「Tails」，一隻有兩條尾巴的狐狸。《Sonic the Hedgehog 2》更可以讓二人同時遊戲並分別控制Sonic和Tails，而Sonic的行動模式亦作出了各方面的強化。雖然只是相隔一年，但《Sonic the Hedgehog 2》明顯比上一集成熟了許多 (容量亦多了一倍達8 M)，其完成度可能比之後的第三集甚至《Sonic & Knuckles》更高。而擔任遊戲背景音樂創作的是樂隊Dream Come True的成員之一中村正人，其所創作的音樂由於與Sonic裡的遊戲舞台有非常出色的配合效果，所以亦得到很高的評價。

在美國，人氣度比Sonic更高的Knuckles首先在《Sonic the Hedgehog 3》上登場，特別的是，由於「3」和「Knuckles」被視為1個完整的遊戲，世嘉更史無前例地推出了一個「Lock On System」，意思是指玩者可以在「Knuckles」的卡帶上再插上「3」的卡帶，這樣便可以玩整篇完整的遊戲 (當然，分開玩亦是可以的)。與第一和第二集相比，新一集在遊戲內容更為龐大，要完全制霸遊戲並不容易，但新元素似乎已經在第二集裡用盡，所以並沒有特別令人驚喜的內容增加，但整個遊戲的娛樂性仍然非常豐富。



以Sonic為名的遊戲軟件可謂不計其數 (參看「Sonic」系譜圖)，但嚴格來說《Sonic》第一、二、三集再加上《Sonic & Knuckles》以及DC的《Sonic Adventure》系列 (包括修定版《Sonic Adventure International》以及集合了《Sonic》第一至三集的SS版《Sonic Jam》) 才是由Sonic Team所製作的原遊戲系列作品。

而有部份Sonic系列遊戲只在美國推出而並沒有在日本國內推出過，例如MD用遊戲《Sonic 3D Burst》等。另外，亦有一些非官方產品例如超任版《Sonic》、紅白機版《Sonic 5》及《Somari》(利用Sonic的遊戲系統但使用了任天堂Mario人物角色的遊戲作品) 等亦有在市面上出現過。

《SONIC》系列系譜圖



《SONIC THE HEDGEHOG》(MD；1991.7.26；ACT)
→《SONIC THE HEDGEHOG》(GG;1991.12.28；內容與原遊戲完全不同)

《SONIC THE HEDGEHOG 2》(MD；1992.11.21；ACT)
→《SONIC THE HEDGEHOG 2》(GG;1991.12.21;內容與原遊戲完全不同)
→《SONIC THE ADVENTURE CD》(MEGA-CD專用SONIC遊戲)

《SONIC THE HEDGEHOG 3》(MD；1994.5.27；ACT)
→《SONIC JAM》(SS;1997.6.20；ACT)

《SONIC ADVENTURE》(DC；1998.12.23；ACT)

《SONIC & KNUCKLES》(MD；1994.10.18；ACT)

《TAIL SKY PATROL》(GG；1995.4.28；ACT)

《TAILS ADVENTURE》(GG；1995.9.22；ACT)

《SONIC SPINBALL》(MD；1993.12.10；波子機遊戲。)

《SONIC & TAILS》(GG；1993.11.19；ACT)
↓
《SONIC & TAILS 2》(GG；1994.11.11；ACT)

《SEGA SONIC THE HEDGEHOG》(AC；1993；首個推出的街機SONIC遊戲作品。)

《SONIC DRIFT》(GG；1993.3.18；RAC)
↓
《SONIC DRIFT 2》(GG；1995.3.17；RAC)

《SONIC LABYRINTH》(GG；1995.10.17；ACT)

《SONIC THE FIGHTERS》(AC；1996；使用多邊形技術的立體SONIC格鬥街機遊戲。)

《G SONIC》(GG；1996.12.13；ACT)

《SONIC R》(SS;1997.12.4；一個集競速兼動作的遊戲)

其他SONIC遊戲作品：
《SONIC 3D BLAST》(GENESIS) /《SONIC R》(SS；1997.12.4) /《CHAOTIX》(32X專用遊戲)



TIMELINE

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)

1972
PONG
(1972/AC/ATARI)



1976
BREAKOUT
(1976/AC/ATARI)



1978
SPACE INVADERS
(1978/AC/TAITO)



1980
GAME & WATCH
(1980/任天堂)



PAC-MAN
(1980/AC/NAMCO)



1981
DONKEY KONG
(1981/AC/任天堂)



宮本 茂
[SUPER MARIO BROTHERS ('85)/ 撒爾達傳說 ('86)]



1983
MARIO BROTHERS
(1983.9.9/FC/任天堂)



1984
SON SON
(1984.7/AC/CAPCOM)



1942
(1984.12/AC /CAPCOM)



2. PHANTASY STAR




《PHANTASY STAR》 (MARK III；1987.12.20)




《PHANTASY STAR 2》 (MD；1989.3.21)




《PHANTASY STAR 3 ~時之繼承者~》 (MD；1990.4.21)




《PHANTASY STAR ~千年紀之終結~》 (MD；1993.12.17)

《SEGA AGES PHANTASY STAR COLLECTION》 (SS；1998.4.2)

在世嘉主機上所推出的RPG遊戲其實並不多，而《Phantasy Star》相信是其中最為人所熟悉的作品，近期在DC上推出的《Phantasy Star Online》更使這個已經有十三年歷史的遊戲重新注入了新的元素和魅力。

《Phantasy Star》首先於1987年推出第一集，與另一個經典RPG遊戲《Final Fantasy》(1987/12/18)的發售日相距只不個是兩日，據說中裕司是為了避免遊戲名稱過於接近已索性以「Fantasy」的同義同音字「Phantasy」作為遊戲的名稱。

《Phantasy Star》的背景舞台既科幻又疑幻，其精採的故事以及創新的戰鬥系統，再配合高質素的音效和使用了3D技術所製作的立體洞穴迷官(遊戲總容量的四份之一均是用來創建這個立體迷宮)，遊戲在各方面都可以說是走在同儕之前，推出當時相當受歡迎，亦被公認為一個精彩的RPG作品。

在Mega Drive上推出的《Phantasy Star II》放棄了3D洞穴的設計，改為標準化的RPG遊戲模式，遊戲中高度複雜的迷官換來了有好有壞的評價，但出色的遊戲故事劇本博得一致的好評。到了《Phantasy Star III~時之繼承者~》，被認為是全系列中最不理想的作品，亦不太得到支持者的歡迎。其後再推出了預計是系列的最後作品的《PS III邁向千年期之終結》，由於部份舊作品的工作人員再次加入開發遊戲，整個遊戲的完成度極高，遊戲中精彩的戰鬥系統、多視窗選項設計 (Multi-Window System)、精彩的Event畫面在演出方面都得到很高的評價，被認為是全系列的最高傑作級作品。

除此之外，Game Gear的《Phantasy Star Adventure》、遊戲圖書館的《Phantasy Star II文字冒險》、Mega Drive的《Phantasy Star復刻版》以及Saturn版上收錄了全部四集作品的《Phantasy Star Collection》亦先後推出，在《Phantasy Star Collection》中製作人更改善了原遊戲中的一些決點，例如角色移動速度調較 (PS2及PS3)、增加Save Point(在PS3中由原初的3個增至4個)、又收錄了當時的電視廣告片段等。較早前推出的《Phantasy Star Online》將遊戲的世界舞台以另一個形式重現，而世嘉方面亦正考慮會推出《Phantasy Star Online 2》。

VIRTUAL FIGHTER系列

VIRTUAL FIGHTER (AC；1992)




MEGADRIVE版《VIRTUAL FIGHTER 2》




MEGADRIVE 32X版《VIRTUAL FIGHTER》




VIRTUAL FIGHTER (SS；1994.11.22)




VIRTUAL FIGHTER REMIX (SS；1995.7.14)





VIRTUAL FIGHTERS MEGAMIX (SS；1996.12.21)




VIRTUAL FIGHTER KIDS (SS；1996.7.26)




VIRTUAL FIGHTER 2 (SS；1995.12.1)

VIRTUAL FIGHRER 3
(AC；1997)

VIRTUAL FIGHTER 3tb
(DC；1998.11.27)

《Virtual Fighter》是鈴木裕繼賽車遊戲《Virtual Racing》之後所製作的第二個Virtual系列作品，亦相信是全系列中最受歡迎和最被重視的一個作品。

《Virtual Fighter》在街機上推出後，先後被移植至MegaDrive-32X、SS甚至PC上，一年之後再推出了其續篇《Virtual Fighter 2》，新一集中除了新增了兩個角色之外，畫面質素以及遊戲系統的深度方面等的改良進一步推高遊戲的受歡迎程度，雖然鈴木裕自言《Virtual Fighter 2》與《Virtual Figher 3》相比仍然是一個非常「兒戲」的作品。

由《Virtual Fighter》第一集的Model 1基版，第二集的Model 2及以第三集的Model 3，《Virtual Fighter》系列每一次都會在世嘉的最新基版上開發新的一集，而最新公佈的《Virtual Fighter 4》亦繼承了這個傳統，將會在世嘉的最新基版Naomi 2上開發，《Virtual Fighter》可以說是與基版同步成長的遊戲。

家用版方面，《Virtual Fighter》和《Virtual Fighter 3tb》分別都是與Saturn及Dreamcast兩部世嘉主機同日發售的遊戲作品，有一認為Saturn主機推出不到半年銷售數字便突破100萬部的大關，最大的功勞正是Saturn版《Virtual Fighter》的推出。事實上，《Virtual Fighter》是Saturn上唯一一款能夠有超過150萬套的銷量的遊戲作品。

除了原遊戲的三集之外，世嘉亦推出個多款屬於分枝上的《Virtual Fighter》系列作品，包括:

《Virtual Fighter Remix》：《Virtual Fighter》第一集的改良版，對角色的紋理效果和缺欠的多邊形資料等作出了修正，其他操控方面則沒有作出任何的改動。

《Virtual Fighter Kids》：由Q版化角色擔任主角的《Virtual Fighter》系列作品，系統基本上採用了《Virtual Fighter 2》所使用的系統，但由於攻擊技所能及的距離大幅縮短，以往所使用的戰法將不再適用。

《Fighters Megamix》：這是世嘉AM2研為SS所製作的一個原創遊戲，遊戲將《Virtual Fighter》、《Fighter Vipers》等AM2研所開發的遊戲中的人物放在同一個舞台上進行格鬥，部份《Virtual Fighter 3》上的新技及新的「Escape」元素等亦有加進遊戲系統之內。

《Virtual Fighter》的成功除了得到遊戲界本身的認同之外，在遊戲界以外亦得到很高的評價。1998年美國Smithsonian Institution將《Virtual Fighter》列入美國國家歷史博物館內「創意資訊科技部門」的「永久研究成果作品」，其基板及畫像等資料被永久保存於位於美國華盛頓的國家歷史博物館內。



TIMELINE

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)

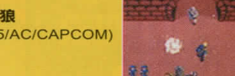
1985

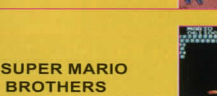
HANG ON
(1985/AC/世嘉)



鈴木 裕
[VIRTUAL FIGHTER ('92)]


SPACE HARRIER
('85/AC/世嘉)

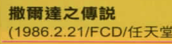

戰場之狼
(1985.5/AC/CAPCOM)



SUPER MARIO BROTHERS
(1985.9.13/FC/任天堂)


魔界村
(1985.9/AC/CAPCOM)


SPACE HARRIER
(1985.12；AC/世嘉)

1986

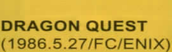
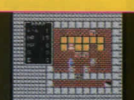

撒爾達之傳說
(1986.2.21/FCD/任天堂)


GRADIUS
(1985/AC/KONAMI)


伍右衛門
(1986.7.30/FC/KONAMI)


惡魔城DRACULA
(1986.9.26/FC/KONAMI)


OUTRUN
(1986.9/AC/世嘉)


DRAGON QUEST
(1986.5.27/FC/ENIX)


堀井雄二
[DRAGON QUEST ('86)]


4. SPACE HARRIER 系列







SPACE HARRIER (AC；1985.12)





SPACE HARRIER (MARK III；1986.12.21)





SPACE HARRIER 3D (MARK III；1988)





SPACE HARRIER II (MD；1988.10.29)





SPACE HARRIER (MD-32X；1994.12.3)

SEGA AGES SPACE HARRIER (SS；1996.7.19)

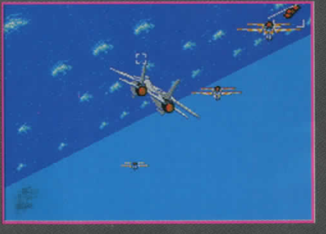
《Space Harrier》是鈴木裕初期所製作的其中一款體感街機立體射擊遊戲，其利用2D元素所生成的高速立體前進感再加上爽快的立體射擊元素，即使在多邊形遊戲已發展得非常成熟的今天看來亦是一個非常高質素的遊戲。有關《Space Harrier》的開發過程有一個這樣的花絮：製作遊戲當時，正直世嘉公司遷往新寫字樓(現在來說亦已經是舊公司了)的時間，當時開發人員由於正埋首遊戲的最後階段製作工作，當所有人和物都已經遷往新公司後，舊公司只餘下鈴木裕的開發隊伍，當時的世嘉社長中山聿雄看到他們的工作環境，驚訝他們「這樣努力工作卻竟然沒有一個像樣的休息室。」於是便立即命人臨時搭建了一間休息室。另外，《Space Harrier》的主角原本其實是一架戰鬥機，但鈴木裕在將近完工之前突然對所有同伴表示：「主角假如是人類的話絕對會比戰機更好，假如因為這個轉變而令遊戲不賣得的話我便不收取任何人工。」於是便作出了這樣的改動，但當時由於專用主機外框已經完成，所以玩者仍然是使用戰機型的外框。

《Space Harrier》系列先後被移植到Mark III、Mega Drive、32X以及Saturn上。移植至Mark III上的確有另人覺得過份勉強的感覺，而最忠實的移植要到了Saturn時代才能夠達成，但已經花了十年的時間了。Saturn版中除了起動時的讀碟時間之外便完全無需讀碟，而且即使遊戲中主角死時的慘叫聲音亦忠實移植過來，即使現在玩仍覺得非常有趣。

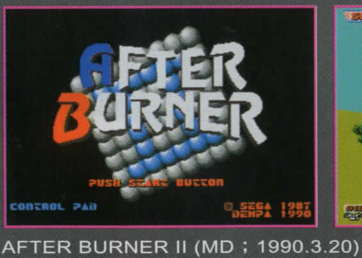
5. AFTER BURNER 系列







AFTER BURNER (MARK III)





AFTER BURNER II (MD；1990.3.20)



AFTER BURNER III (MD-CD)

AFTER BURNER COMPLETE (MD-32X；1995.1.13)





SEGA AGES AFTER BURNER II (SS；1996.9.27)

世嘉1987年推出的第五部體感遊戲街機。看著戰機發射導彈後面的白煙並擊落敵機正是這個遊戲所帶來的快感，再加上劇烈移動的模擬飛機框體，在當時的確是非常吸引的街機遊戲。但可惜機能所限，不論是Mark III或MD的移植版都未能帶來令人滿意的效果，到了Saturn版之後才有較佳的表現。



6. OUTRUN 系列

MD；1991.8.9、SATURN；GG;1996.8.20)



《OUTRUN》(AC；1986年9月)



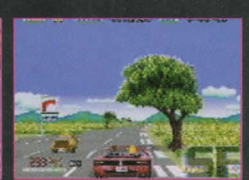
《OUTRUN》(MARKIII；1987.6.30)


《OUTRUN 3D》(美版MARKIII)



MEGA DRIVE版《OUTRUN》

《OUTRUNNERS》(MD;MEGA-CD)



《SEGA AGES OUTRUN》(SS;1996.8.20)


《TURBO OUTRUN》(AC；1989、MD1992)

繼《Hang On》及《Space Harrier》之後鈴木裕參與製作的第三款體感街機賽車遊戲，亦是3款遊戲中最受歡迎的一個作品。與其他競逐名次的賽車遊戲不同，《Out Run》更為著重遊戲中玩者所能感受到駕駛跑車的爽快感，《Out Run》推出當時非常受到玩家的歡迎，並先後移植至MarkIII、Mega Drive以及Saturn之上，其後亦有推出過續編《Turbo Outrun》及《Outrunners》等遊戲作品。

另一個得到很高評價的是遊戲中的背景遊戲，《Out Run》所採用的背景遊戲其實與我們所認識的遊戲音樂並不相似，無寧說它是獨立於遊戲，單單為了取悅玩者的音樂作品，曲目的旋律和音樂性在當時受到很高的評價。負責作曲的是被稱為「Hiro師匠」的川口博史，他除了負責《Out Run》的遊戲音樂創作之外，亦參與了《After Burner》、《Fantasy Zone》等世嘉獨有遊戲的背景音樂作曲工作，成為當時世嘉內非常富有傳說色彩的一位作曲家，他最近有份參與作曲的遊戲作品是《Rent a Hero No. 1》。現時川口擔任世嘉分社Hitmaker音響部門的主管。

《Outrun》推出之後的10年間，雖然已經一再移植到世嘉的各個主機平台，但由於機能所限，真正的「完全移植」相信時到了1996年的Saturn版《Sega Ages Outrun》，而且還以低價3800日圓出售，對於很多喜歡《Outrun》的朋友都感到非常高興。

TIMELINE

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)

OUTRUN
('86/AC/世嘉)



METROID
(1986.8.6/FCD/任天堂)



1987

林克之冒險
(1987.1.14/FCD/任天堂)



DRAGON QUEST II ~惡靈之神~
(1987.1.26/FC)



1943
(1987.6/AC/CAPCOM)



AFTER BURNER
(1987.7/AC/世嘉)

STREET FIGHTER
(1987.8/AC/CAPCOM)



稻船敬二
[ROCKMAN ('87) / 鬼武者 '01]



ROCKMAN
(1987.12.17/FC/NAMCO)



FINAL FANTASY I
(1987.12.18/FC)



PHANTASY STAR
(1987.12.20/MARK III/世嘉)



邮口博信
[FINAL FANTASY ('87)]



R-TYPE
(1987/AC/IREM)



METAL GEAR
(1987/MSX ※註/KONAMI)



7.櫻大戰





《櫻大戰》(SS；1996.9.27 / DC；2000.5.25)





《櫻大戰2》(SS；1998.4.4 / DC；2000.9.21)

系列其他作品：

《櫻大戰 花組通信》(SS；1997.2.14)
《櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW》(SS；1997.11.13)
《櫻大戰 對戰COLUMNS》(SS；1997.3.28)
《櫻大戰 對戰COLUMNS 2》(DC；2000.1.6)

以日本太正時代為背景，由世嘉及軟件商RED聯合多位著名製作人共同製作的Saturn遊戲作品，遊戲結合了戀愛冒險以及戰鬥模擬元素，再加上多位極據魅力的人物角色為主角及各種例如花札等的Mini Game所組成。事實上，《櫻大戰》並不單單停留於吸引人的美女卡通人物造型，開發人員為遊戲所編寫的故事劇本亦在製作上非常認真，是一個完成度非常高的作品。

除了原遊戲《櫻大戰》及《櫻大戰2》之外。世嘉自己亦曾獨立製作多款以《櫻大戰》為提材的多款不同形式軟件，包括智力遊戲《櫻大戰 花組對戰Columns》、Fan Disk《櫻大戰 花組通信》及《櫻大戰 蒸氣Radio Show》等，而RED公司亦曾獨自推出過《櫻大戰 帝劇Club》等作品。另外，世嘉亦推出過PC用《櫻大戰》及桌面工具軟件等產品。

曾有這樣一個故事，當時世嘉社長入交召一郎為了邀請RED公司總師廣井王子開發《櫻大戰 3》，曾在某天的清晨親自前往當時正在西太平洋塞班島度假廣井進行遊說。《櫻大戰 3》預定於3月份推出。

8.THUNDER FORCE 系列



THUNDER FORCE I





THUNDER FORCE II





THUNDER FORCE III





THUNDER FORCE IV



THUNDER FORCE V





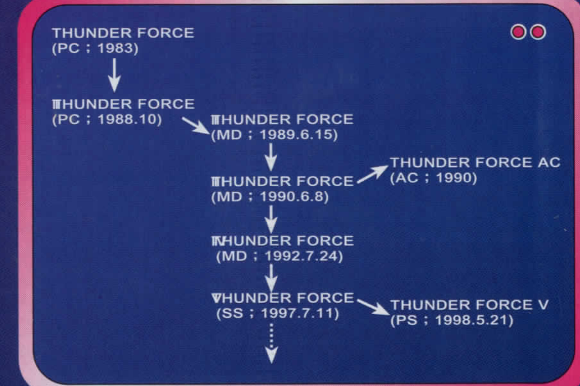
THUNDER FORCE AC

最初是Techno公司在PC平台上開發的射擊遊戲，但由於在移植之Mega Drive之後得到極佳的反應，於是漸漸便成為了Mega Drive上一個著名的射擊遊戲系列。

由於在第一集中所採用的上方視點受到批評，開發商在第二集開始便採用了橫可射擊作為遊戲的主要模式，亦因此才能夠實在當時實屬少見的高速橫向射擊爽快感。

《Thunder Force III》推出後遊戲更十分罕有地「反移植」到街機上，其後亦有移植至當時Mega Drive的敵人超級任天堂上，但是由於機能上的差距，並不算是一個十分成功的移植作品。當然這亦簡接肯定了世嘉的支持者對Mega Drive主機較超級任天堂優勝的看法。其後所推出的《Thunder Force IV》以及在Saturn上推出的3D化《Thunder Force V》亦非常成功，《Thunder Force V》其後亦被移植到PS上。

《THUNDER FORCE》系列系譜圖



9. SHINING 系列







SHINING IN THE DARKNESS

SHINING FORCE



SHINING FORCE II ~古代的封印~




SHINING FORCE III SCENARIO 1 ~王都之巨神~



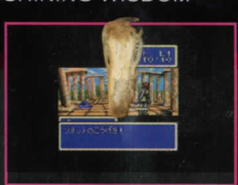

SHINING FORCE III SCENARIO 2 ~被攻擊的神子~



SHINING FORCE III SCENARIO 3 ~冰壁之邪神官~




SHINING WISDOM




SHINING FORCE外傳 ~ FINAL CONFLICT~

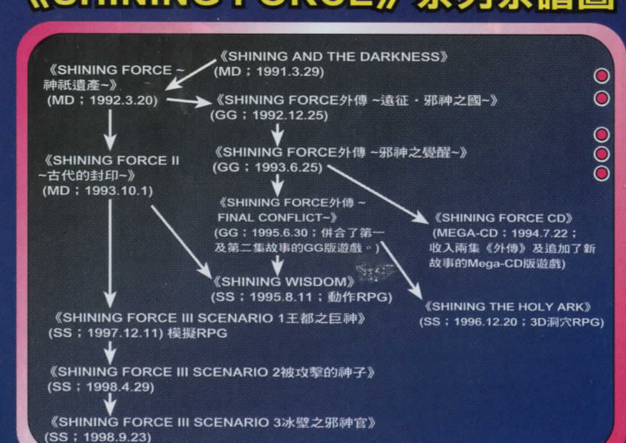


SHINING THE HOLY ARK

《Shining and the Darkness》是有份參與製作經典RPG《Dragon Quest》的多位創作人自立門戶組成新公司Climax後所推出的第一個作品，於1991年由世嘉發行。製作人員當時利用了Mega Drive有限的機能，製成了一個十分流暢的立體洞穴系統，而《Shining and the Darkness》便是基於這個3D洞穴系統所建立的一個RPG遊戲，當時而言亦算是一個頗為常新鮮的意念。而《Shining and the Darkness》的成功亦同時造就了整個宏大的《Shining》系列遊戲的誕生。

《Shining and The Darkness》推出之後，Climax再推出了模擬RPG《Shining Force ~神祇的遺產~》，一共8章30話的遊戲舞台、包括隱藏角色在內一共30位角色人物和同伴、豐富並且獨特的戰鬥系統和劇情動畫、再加上與故事氣氛非常一致的背景音樂等使《Shining Force ~神祇的遺產~》成為了Mega Drive上首款使用了12M容量的遊戲作品，而遊戲亦成為了日後同系列作品中的基礎 (有關的作品發展請參看圖表)。

《SHINING FORCE》系列系譜圖



TIMELINE

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)



METAL GEAR
(1987.12.22/FC/KONAMI)



小島秀夫
[METAL GEAR ('87)]

1988




魂斗羅
(1988.2.9/FC/KONAMI)



DRAGON QUEST III ~再週向傳說~
(1988.2.10/FC/ENIX)



SUPER MARIO BROTHERS 3
(1988.10.23/FC/任天堂)




SPACE HARRIER II
(1988.10.29/MD/世嘉)



GRADIUS II
(1988/AC/KONAMI)

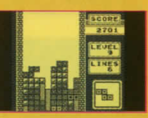
1989



PHANTASY STAR 2
(1989.3.21/MD/世嘉)



SUPER大戰略
(1989.4.29/MD/世嘉)



TETRIS
(1989.6.14/GB/任天堂)



MOTHER
(1989.7.27/FC/任天堂)



FINAL FANTASY II
(1989.12.19/FC



LUNAR ~ ETERNAL BLUE~
(1989.12.22/MEGA-CD/GAME ARTS)



戰斧
(1989.12.23/MD/世嘉)




TIMELINE

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)

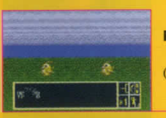


FINAL FIGHT
(1989.12/AC/CAPCOM)

1990



DRAGON QUEST IV
~被帶領的人~
(1990.2.11/FC)



PHANTASY STAR 3
~時之繼承者~
(1990.4.21/MD/世嘉)



FINAL FANTASY III
(1990.4.27/FC)



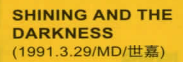
THUNDER FORCE III
(1990.6.8/MD/
TECHNO SOFT)



SUPER MARIO WORLD
(1990.11.21/SFC/任天堂)

1991

STREET FIGHTER II
(1991.2.14/AC/CAPCOM)



SHINING AND THE
DARKNESS
(1991.3.29/MD/世嘉)



FINAL FANTASY IV
(1991.7.19/SFC)



SONIC THE
HEDGEHOG
(1991.7.26/MD/世嘉)



撒爾達之傳説
~神祇之TRIFORCE~
(1991.11.21/SFC/任天堂)



中裕司
[SONIC ('91)]



餓狼傳説
(1991.11/AC/SNK)



岡本吉起
[STREET FIGHTER II ('91)]

10. BARE KNUCKLES 系列



BARE KNUCKLES 怒之?拳 (MD；1991.8.2)





BARE KNUCKLES III (MD；1994.3.18)





BARE KNUCKLES II 死鬥之鎮魂歌 (MD；1993.1.14)

1989年其中一個最受歡迎的街機動作遊戲是由Capcom所推出的橫向格鬥遊戲《Final Fight》，並已移植至超級任天堂上，世嘉於是在Mega Drive上獨自開發了一個同類型的動作遊戲《BARE KNUCKLES》。雖然遊戲亦頗受歡迎，但第一集推出時被批評畫面人物太細、遊戲缺乏變化，而畫面質素亦未見有突出的表現。到了第二及第三集遊戲無論在影像質素還是角色攻擊技變化等都作出了大幅的強化，成為了一個非常爽快的動作遊戲。

《BARE KNUCKLES》先後推出了三集，其中第一及二集亦移植到Game Gear上。

11. RENT A HERO 系列



《RENT A HERO NO.1》(DC；2000.5.25)





《RENT A HERO》(MD；1991.9.20)



《RENT A HERO》是世嘉AM2研在Mega Drive上所開發的一個出色RPG作品。遊戲序幕部份雖然頗為單調乏味（因此當時的雜誌評論並未有給予很高的評價），但隨著故事的發展遊戲便越來越有趣吸引，故事劇本是全遊戲最為突出的部份。其後世嘉方面亦收到許多要求將遊戲移植至新機重及推出續集的要求，所以AM2研在他們其後為Saturn所開發的格鬥遊戲《Fighter Remix》亦加入了《Rent a Hero》主角山田太郎在遊戲之中。其後日本DC雜誌《Dreamcast Magazine》亦加入了一個名為「Rent a Hero Returns」的專欄，有關的移植聲音越來越大，於是世嘉最後亦決定在DC上推出續集《Rent a Hero NO.1》。

12. GRANDIA 系列

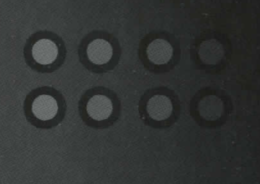




《GRANDIA》(SS；1997.12.18)







《GRANDIA 2》(DC；2000.8.3)

《Grandia》是Game Arts為Saturn所開發的一個非常受歡迎的RPG作品，第一集推出時在不足一個月的時間便售出了超過40萬套，在當時的Saturn市場氣氛下實屬難得。

遊戲故事方面，《Grandia》並不像其他同類型遊戲般以「打倒某某邪惡勢力」為遊戲的目標，事實上，遊戲最初並沒有明確指示玩者的實際任務，玩者所扮演的一位青年只是開始了一段冒險式的旅程，但可能正正因為這個原因，玩者反而更容易投入遊戲主角的視點之內，這種不知不覺的感情投入可能真是《Grandia》最吸引人的地方。

13. 戰斧系列






《戰斧》(MD；1989.12.23)





《GOLDEN AXE II》(MD；1991.12.27)





《GOLDEN AXE ~ADDER之復仇~》(AC;1992)





《GOLDEN AXE III》(MD；1993.6.25)




GOLDEN AXE THE DUEL》(AC;1994；SS;1996.6.27)

在街機上首先推出的橫向動作遊戲。遊戲中玩者只需要收集攻擊侏儒時所掉下的魔法書，便可以使出不同強度的魔法，在當時而言這是一個嶄新的系統。MD版由於移植度非常高，亦得到很高的評價，遊戲其後亦有移植至PC-Engine上。及後再推出了街機《GOLDEN AXE ~ADDER之復仇~》、MD版《GOLDEN AXE II》、《GOLDEN AXE III》、GG版《GOLDEN AXE傳說》。其後世嘉使用了ST-V基板開發了格鬥遊戲《Golden Axe the Duel》使遊戲再度復活，遊戲亦有移植至SS上。

TIMELINE

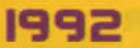
遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)

GOLDEN AXE II
(1991.12.27/MD/世嘉)



1992

SHINING FORCE
~神祇遺產~
(1992.3.20/MD/世嘉)




DRAGON QUEST 5
天空的新娘
(1992.9.15/SFC/ENIX)



SONIC THE HEDGEHOG 2
(1992.11.21/MD/世嘉)



FINAL FANTASY V
(1992.12.6/SFC)



餓狼傳說 2 ~新之戰鬥~
(1992.12/AC/SNK)



VIRTUAL FIGHTER
(1992/AC/世嘉)



1993

SILPHEED
(1993.7.30/MEGA-CD/GAME ARTS)



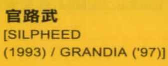
PHANTASY STAR
~千年紀之終結~
(1993.12.17/MD/世嘉)

官路武
[SILPHEED (1993) / GRANDIA ('97)]



1994

SUPER METROID
(1994.3.19/SFC/任天堂)




FINAL FANTASY VI
(1994.4.2/SFC/SQUARE)



SONIC THE HEDGEHOG 3
(1994.5.27/MD/世嘉)



MOTHER 2
~基古之襲擊~
(1994.8.27/SFC/任天堂)



TIMELINE

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)



THE KING OF FIGHTERS '94
(1994.8/AC/SNK)



RIDGE RACER
(1994.12.3/PS/NAMCO)

1995





鐵拳
(1995.3.31/PS/NAMCO)

VIRTUAL FIGHTER 2
(1995.12.1/SS/世嘉)



DRAGON QUEST 6
幻之大地
1995/12/9 (SFC)

1996



POCKET MONSTER
(1996.2.27/GB/任天堂)



BIO HAZARD
(1996.3.22/PS/CAPCOM)



三上真司
[BIO HAZARD ('96)]



鐵拳2
(1996.3.29/PS/NAMCO)



SUPER MARIO 64
(1996.6.23/N64/任天堂)



NIGHTS
(1996.7.5/SS/世嘉)



櫻大戰
(1996.9.27/SS/世嘉)



LUNAR ～
THE SILVER STAR～
(1996.10.25
/MEGA-CD/GAME ARTS)

1997



FINAL FANTASY VII
(1997.1.31/PS)



GRANDIA
(1997.12.18/SS/
GAME ARTS)

14. 大戰略系列



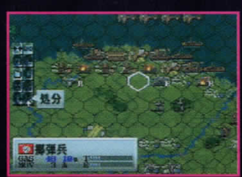


SUPER大戰略





ADVANCED大戰略 ~德國電擊作戰~



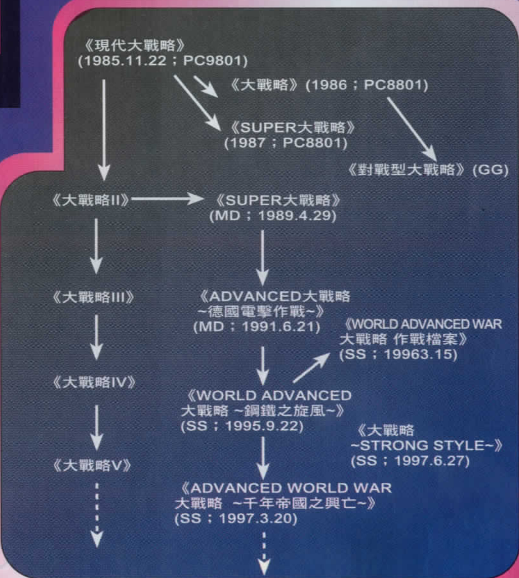


WORLD ADVANCED大戰略 ~鋼鐵之旋風~

《大戰略》最早期是軟件商System Soft在PC平台上推出的戰略遊戲(原名《現代大戰略》1985.11.22；PC-9801)，1989年同系列中的《大戰略II》被移植到MD上(改名《Super大戰略》)，世嘉版與System Soft版的《中戰略》遊戲便開始分道楊標，《大戰略》更成為了世嘉主機上最著名的戰棋遊戲作品。

《Super大戰略》推出後由於得到很好的反應，世嘉再推出了一個在系統上作出了修改的改良版《ADVANCED大戰略 ~德國電擊作戰~》，新版中由於玩者可以自由設定難易度，即使新手玩家亦可以樂在其中，但遊戲整體而言仍然是一個頗為深奧的戰棋作品，而且電腦的思考時間有時甚至超過半過小時呢。其後在Saturn上亦推出過兩3D化了的兩款《大戰略》遊戲，亦得到很高的評價。

《大戰略》系列系譜圖



15. LUNAR 系列





《LUNAR ～THE SILVER STAR～》(MEGA-CD；1996.10.25)



LUNAR ～ETERNAL BLUE～》(MEGA-CD；1999.12.22)

《LUNAR ～ETERNAL BLUE～ REMIX》





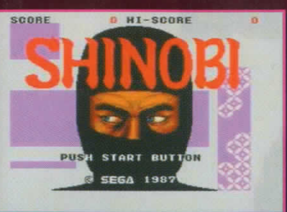


《魔法學園LUNAR》(GG；1996.1.12、SS；1997.11.20)

由Game Arts所開發的Mega-CD專用RPG遊戲。除了由當時著名的配音員擔任配音工作之外，人物設計亦由動畫《冒險少女娜丁亞》的監督窪岡俊之所擔任，在其續編《LUNAR ～ETERNAL BLUE～》中製作人員更大幅增加了遊戲中的動畫片段，並在戰鬥和動畫演出等各方面作出了改善，令人最後的Ending畫面更令許多玩家留下深刻印像。

雖然在Mega-CD上只推出過《Lunar ～The Silver Star～》及《Lunar ～Eternal Blue～》兩集，但其後在Saturn及Playstation上分別推出過《Lunar ~The Silver Star~》及《Lunar 2 ~Eternal Blue~》等原Mega-CD遊戲的修訂版。所以遊戲已經不再是世嘉專有的遊戲了，但推出當時確實得到許多世嘉主機用者的歡迎。另外，《魔法學園LUNAR》為原遊戲的外傳作品。

16. 忍系列




《SHINOBI忍》(MARK III；1988.6.19)





《THE SUPER 忍》(MD；1989.12.2)





《THE SUPER 忍II》(MD；1993.7.23)　《新忍傳》(SS；1995.6.30)

《SHINOBI忍》是MarkIII主機較後期的一個作品，推出當時世嘉的16 bit主機MegaDrive亦已經推出市場，但其出色的製作仍然使它得到很高的評價。遊戲故事講術一位使用朧流忍術的忍者為了替師傅復仇並救出他被挾持的未婚妻，決定使用他的4種忍術並與惡勢力組織展開生死決。故事可能老套了一點，但作為一個動作遊戲《忍》無疑是一個非常出色的遊戲系列。

TIMELINE

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)



GRAN TURISMO
(1997.12.23/PS/SCE)




BEAT MANIA
(1997/AC/KONAMI)



VIRTUAL FIGHRER 3
(1997/AC/世嘉)

1998



BIO HAZARD 2
(1998.1.29/PS/CAPCOM)



櫻大戰2
(1998.4.4/SS/世嘉)



METAL GEAR SOLID
(1998.9.3/PS/KONAMI)



撒爾達之傳説
(1998.11.21/N64/任天堂)

遊戲名稱
(發售日期/機種/開發商)



VIRTUAL FIGHTER 3tb
(1998.11.27/DC/世嘉)



SONIC ADVENTURE
(1998.12.23/DC/世嘉)

1999



FINAL FANTASY VIII
(1999.2.11/PS)



SEAMAN
(1999.7.29/DC/VIVARIUM)



BIOHAZARD 3
~LAST ESCAPE~
(1999.9.22/PS/CAPCOM)



POCKET MONSTER
金・銀
(1999.11.21/GB/任天堂)



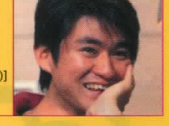
田尻智
[POCKET MONSTER ('96)]



SPACE CHANNEL 5
(1999.12.16/DC/世嘉)




DANCE DANCE REVOLUTION
(1999/AC/KONAMI)



水口哲也
[SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ('95) / SPACE CHANNEL ('99)]

2000



BIOHAZARD：CODE VERONICA
(2000.2.3/DC/CAPCOM)



撒爾達之傳説
~祖拉之面具~
(2000.4.27/N64/任天堂)



FINAL FANTASY IX
(2000.7.9/PS/SQUARE)



DRAGON QUEST VII
~伊甸之戰士~
(2000.8.26/PS)

其他遊戲作品




PANZER DRAGOON



PANZER DRAGOON 2 ZWEI

PANZER DRAGOON RPG



SILPHEED (MEGA-CD；1993.7.30)




NIGHTS (SATURN；1996.7.5)

SUPER THUNDER BLADE (MD；1988.10.29)




CRACK DOWN (MD；1990.12.20)

獸王記 (MD；1988.11.27)

ALIEN SOLDIER (MD；1995.2.24)



ALIEN STORM (MD；1991.6.28)



ALIEN SYDROME (MARK III)

幽遊白書 ~魔強統一戰~ (MD；1994.9.30)




北斗之拳 (MARK III；1986.7.20)





北斗之拳 ~新世紀末救世主傳說~ (MD；1989.7.1)



G-LOC (MD；1993.2.26)

GAMEBOY ADVANCE 大特集

主機・遊戲 徹底檢閱

TEXT：寒武紀・KOTARO

擴張插槽 (Q18)

3/21 ON SALE

十字按鈕

START 及 SEL

GAME BOY ADVANCE™

ゲームボーイ アドバンス™

推出時間超過十年，在全球售出超過一億部，史上最暢銷的遊戲主機 Gameboy 的後繼機 Gameboy Advance (下簡稱GBA) 將於3月21 日正式推出，新





原吋大GBA主機及卡帶



主機是否能夠得到同樣的成功是許多人都關心的問題，我們會在今次特輯裡為大家介紹GBA的硬件性能以及同日發售的二十三款遊戲。



● 紫色GAMEBOY ADVANCE



● 透明奶藍色GAMEBOY ADVANCE



● 白色GAMEBOY ADVANCE

究極 2D 遊戲機

這是任天堂給GBA所起的別名。事實上，任天堂所言並非單單是一句博取宣傳效果的口號。GBA採用了與PS同級的32 bit的中央處理器 (CPU)，但由於GBA並沒有任何特別為多邊形處理所需的圖像處理器，所以GBA在這方面是頗為貧乏的，但它卻比任何一部2D電視遊戲機，例如16 bit主機Mega Drive 及超級任天堂等在機能上更為優勝，所以任天堂口中的「究極2D 遊戲機」並非胡扯之說。

自1989 年推出至今GB 已經有十多的歷史，期間除了有過小型化和彩色化等升級之外，主機的基本性能並沒有太大的改變。今次GB 一躍由8 bit 主機變成 32 bit 主機，究竟會為手提遊戲機帶來一個怎樣的局面呢?。

GAMEBOY ADVANCE FAQ

Q1. 新舊主機哪一部機身較大?

Answer：GBA與GBC 機身大小幾乎完全一樣。



除了剛才所提及的縱長型變成橫闊型之外，GBA與GBC主機機身無論在長度、闊度、厚度以及重量等各方面機幾乎完全一樣，具體數字如下：

§ GBA 及 GBC 機身尺吋比較

	Game Boy Advance	Game Boy Color
尺吋 (毫米)	縱 82 x 橫 144.5 x 厚 24.5	橫 78 x 縱 133.5 x 厚 27.4
重量 (不包括電池；克)	140	138

Q2. 為什麼要由縱型主機改為橫型主機?

Answer：GBA與GB在外型上其中一個最大的分別，當然是其由縱長型改為橫闊型的機身設計，對於為什麼作出這樣的決定，任天堂的答案是：「橫型的畫面容易給人一種更為廣闊的感覺，而且縱型主機將令電視遊戲移植至GBA 上時變得更為困難...而且，我們對於L 和R 按鈕的位置進行了許多試驗，最後我們覺得橫型在操作上是最為適合的。」

§ GBA 及 GBC 畫面尺吋比較

GBC	GBA
43.2mm × 38.9mm	61.2mm × 40.8mm

事實上，假如真的要加上L 及R 按鈕的話，橫型的主機設計可能是唯一的選擇呢。話說回來，其實任天堂最早期的Game & Watch 遊戲機亦是採用橫型設計的，回歸原點不單只在遊戲中出現，在主機上亦然呢。

Q3. GBA 的畫面尺吋和 GB 一樣嗎?

Answer：不是的，GBA 畫面尺吋較 GB 大1.4 倍。

雖然GBA顯示畫面的縱長度與GBC 相若，但橫闊度則增加了1.4 倍 (參看上圖)。更大的畫面自然使遊戲設計者有更多的空間去創作他們的遊戲呢。

順帶一提，Wonderswan Color 採用了尺吋為 2.8 吋的「反射型FSTN 液晶顯示器」，比GBA 略為小了一點。

Q4. GBA 的液晶顯示器有什麼特別?

Answer：GBA 採用了與GBC 同一類型的液晶顯示器「反射型TFT 液晶顯示器」，但在顯示器尺吋、解像度及顯示顏色機能上作出了大幅強化。

GBA 所使用的液晶顯示器，與GBC 一樣同為 Sharp 製「反射型 TFT 彩色液晶顯示器」。所謂「反射型液晶」，是指顯示器內的「液晶」物質能夠將外來的光射吸受並進行發色，因此便能夠節省顯示顏色時所需的電力。而GBA所採用的液晶顯示當然比舊 GBC 的為強，無論是解像度和可顯示顏色數目均大幅強化。

§ GBA 及 GB 顏色機能及解像度比較

	Gameboy Advance	Gameboy Color
顏色顯示機能	可同時顯示 32,768 種顏色	可同時顯示 32,000 顏色中的56 色
解像度	240 x 160 點	160 x 144 點

另外，和所有反射型液晶顯示一樣，GBA的顯示器只能夠在有足夠光線的環境下才能夠正常顯示，而任天堂曾為GB推出一個插在通信CABLE插槽上的光源裝置，但至現時為止任天堂仍未有公佈有關同類型裝置在GBA 上推出的計劃。





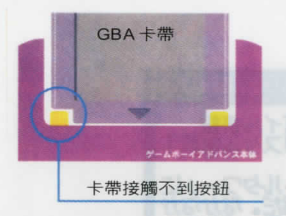
● 超級任天堂遊戲《STAR FOX》卡帶內置了特製晶片處理強化了主機的多邊形顯示機能。

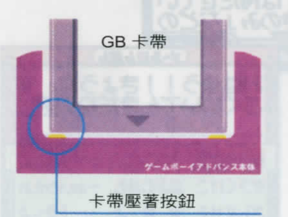


● 並列新舊兩盒卡帶大小一目了然。



● GB卡帶部份會突出GBA主機之外。





● GBA 分辨卡帶種類示意圖。

Q5. GBA 最初公佈是不是說可同時顯示64,000 色嗎?

Answer：是的，任天堂最初發表GBA開發計劃時表示，GBA的最大可能顯示顏色數目為64000色，但其後由於考慮到顏色越多對於主機的S-RAM記憶體需求亦會隨之而大幅增加，經過整體考慮主機性能在各方面的平衡之後，最後決定將顏色減為32000色。

Q6. 有人說GBA的多邊型處理機能可以媲美32bit主機Saturn，真的嗎?

Answer：以2D圖像為中心，3D處理非長處

正如文首中我們介紹過，GBA是一部2D遊戲主機，意則GBA內並沒有任何特別為多邊型運算的圖像處理器，任天堂方面對此曾作出以下的解釋：「從主機的售價、電源的壽命、記憶體的容量等方面考慮，設計一部具一定多邊形處理機能的手提遊戲機並不是一個實際的想法。」亦因此，GBA有像Saturn的多邊型處理機能是完全不可能的。

當然，利用主機內原本的CPU再配合軟件的支援，一定的多邊型機能是可能的，事實上，已有開發商表示正在開發GBA專用的3D引擎，但相信仍需一段時間GBA的3D畫面才能成熟。

另外，任天堂曾在超級任天堂時代將特殊晶片嵌入遊戲卡帶內，藉此提高主機的畫面3D處理能力，並製作出原先並不可能的遊戲影像。但無論如何，GBA仍然是一部2D遊戲主機。

Q7. GB的顯畫面是正方型的，在GBA的長方型畫面上顯示是結果會怎樣?

Answer：玩者可按L按鈕選擇「原比率畫面模式」或「闊畫面模式」。

由於GBA的畫面成橫長方型狀，而GB則幾乎是正方型狀，在GBA上使用GB軟件，玩者可以說選擇採用「原比率畫面」，這時畫面左右方便會出現黑色的空間，另外玩者亦可按L鍵採用「闊畫面模式」，這是畫面便會橫向被拉闊。

Q8. 中央處理器運算機能如何?

Answer：GBA中央處理器為32 bit級，是GBC的四倍。

GB是十多年前推出的遊戲機，所採用的是8 bit中央處理器(CPU)，而GBA則採用了與PS同級的32 bit CPU，比Wonderswan甚至超級任天堂的16 bit CPU在運算機能上更強，對於手提遊戲機而言自然是具有突破性的意義。

§ GBA及GBC中央處理器及記憶體規格比較

	Gameboy Advance	Gameboy Color
中央處理器	32 bit RISC-CPU+8 bit CISC-CPU	8 MHz Z80
記憶體	32 KByte WRAM +	96 KByte VRAM (CPU內藏) +256 KByte WRAM (CPU外部) 32Kbyte WRAM + 16Kbyte VRAM

Q9. GBA的卡帶是否比GB的細?

Answer：是的，GBA的卡帶較GB的約小

GBA的卡帶與GB相比，在橫闊度和厚度幾乎完全一樣(GBA卡帶約厚2毫米)，但縱長度則短了3厘米，所以假如將舊卡帶插入GBA上使用，卡帶的上部份將會突出主機之外，雖然不太雅觀，但相信每一位玩都會歡迎GBA使用較小型的卡帶呢。

另外，假如大家細小留意的話可能會發覺GBA卡帶底部兩個角是缺去的，而GB則是一個完整的方型，這是因為GBA的卡帶插槽內部有一個感應按鈕，GB卡帶被插入主機內的時候，按鈕便會被壓著並作為識別卡帶種類的手段。

Q10. 卡帶的最大容量為多少?

Answer：以現時的技術上而言最大容量為256 M，而GBC則為64M，兩者相差四倍之多。順帶一提，256 M相當於N64遊戲「撒爾達之傳說 ~時之Kaorina~」遊戲的總容量。

Q11. GBA真的100% 兼容GB遊戲嗎?

Answer：可能用「99% 兼容」會更為適當。

這個問題相信只有任天堂自己才能回答了：「我們的除蟲隊伍已經對所有GB及GBC的遊戲軟件在GBA上的運作情況進行過測試，我們得到的結果是，GBA基本上能夠兼容所有GB或GBC遊戲軟件，但部份遊戲可能會出現輕微的運作不正常情況，出現的症狀包括畫面亮度較正常為暗、聲音出現間歇情的中斷或有輕微雜音等，而完全不能夠運作作的遊戲軟件數目只要4至5款左右。」(任天堂開發部)

另外，由於GBA並沒有紅外線訊號接收裝置(日後是否會推出有關的周邊設備亦未有決定)，所以部份使用紅外線通信的遊戲軟件在GBA上將會出現不對應的問題。

Q12. 為什麼GBA的軟件售價會較貴呢?

Answer：由於GBA的機能大幅強化，在新平台上開發遊戲所需的開發技術、費用以及容量亦會隨之以提高，例如以往一款GBC遊戲的容量約為8M至16M左右，但未來GBA軟件的容量則約為32M ~ 64M左右，開發費用增加，產品的售價亦自然較高。

§ GAMEBOY及GAMEBOY ADVANCE軟件售價比較

	GBA	GB/GBC
任天堂遊戲售價	4800日圓	3000日 ~ 5000日圓不等
第三廠商遊戲售價	4800 ~ 5800日圓不等	

Q13. GBA的音效質素如何?

Answer：利用GBA的PCM立體聲音源，高質素音樂甚至語音將成為可能。

當手提遊戲機邁向高機能和高畫質之同時，對於遊戲音效質素的要求亦自然被提高，從硬件上而言，GBA內置了PCM立體聲音源，因此與GB不同，GBA原則上將超越一直以來GB主機所採用的聲音模仿的發聲裝置，而能夠將錄音機一樣將遊戲的音效記錄聲效資料，並原原本本地在遊戲中播放出來，真實的樂器演奏和語言效果將取代生硬的電子發音。再加GBA支援多聲道同時發聲，GBA的聲音機能實遠遠超過GB。

當然，聲效資料對記憶體的容量需求很高，所以開發者可能需要在多方面作出平衡。順帶一提，GBA只有一個發音裝置，所以假如要欣賞到立體聲效果，就務必要使用立體聲耳機了。

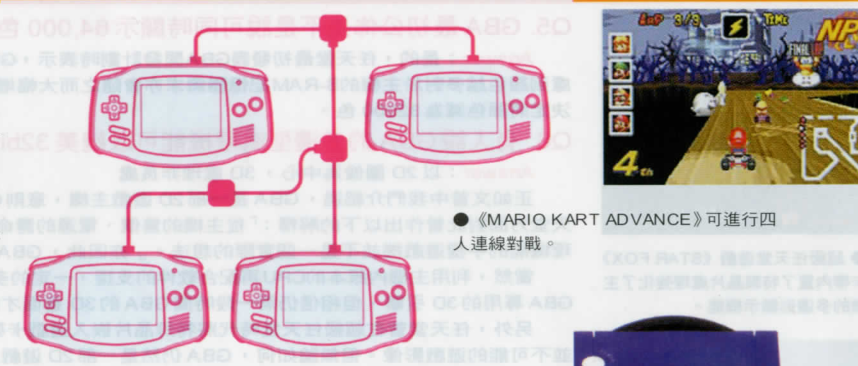


Q14. 多人對戰的情況如何?

Answer：專用的通信Cable最多可供四人對戰，而戰又分為「單卡型」及「多卡型」兩種類型。

所謂「單卡型」是指玩者只需要使用一盒遊戲卡帶Cable，便可以讓最多部主機進行連線遊戲，但由於單卡增加中央處理在資料傳送方面的負荷，所以部份遊戲例遊戲，可能只有部份賽道才會支援「單卡型」功能，或者錄遊戲進度等限制。

而多卡型則與以往的連線模式一樣，每一個對戰玩者使用自己的卡帶開機並進行對戰。



●《MARIO KART ADVANCE》可進行四人連線對戰。

Q15. GBA 如何與 Gamecube 連動使用?

Answer：利用專用的GC-GBA接駁線，GBA與GC便可以進行連動，情況就像DC的手掣加Visual Memory一樣，GBA立即由一部獨立的手提遊戲機變成一個擁有顯示器的Gamecube手掣。

雖然任天堂並未有公佈有關GC-GBA連動遊戲軟件的具體內容，但根據有關的報導，第一款支援GC-GBA連動的遊戲將於2002年推出，以日後更可能使用無線通信技術「藍牙」(Bluetooth) 作為GC與GBA進行通信的手段，而無須使用任何連線Cable。

● GBA與Gamecube連接時的接形。

Q16.GBA未來的網絡功能將會如何?

Answer：1月27日推出的GB流動電話接駁器同時適用於GBA主機的，而利用任天堂的網絡服務，玩者將可以使用例如電子郵件、下載遊戲資料以及瀏覽專設網站等。 但由於日本的流動電話系統與香港並不相同，所以香港的朋友暫時不能使用有關的網絡服務。

另外，大家需要留意，在GB網絡服務與一般的網絡服務相比有較多的限制，例如利用GB留瀏網站只能夠瀏覽任天堂自己所開始的專用網站，用戶並不能像一般的上網服務般自由瀏覽網站。



● 希望日後在香港也可使用GBA的網絡功能。

任天堂特設網站：

《POCKEMON CRYSTAL》

下載MINI GAME

發送電郵

又，在GB上所謂的連線對戰亦與現時PC或DC上所採用的多人連線遊戲並不相同，一般而言，玩者可以利用網絡下載對方的遊戲資料，然後使用那些資料在GB上進行對戰，這實非嚴格意義下的連線對戰。當然，玩者亦可使用例如網絡排名或下載遊戲資料 (例如購買道具) 等網絡功能。

Q17. GBA的電池壽命有多長?

Answer：除了使用電源線接駁濕電或2枚2A電池 (壽命約為15小時) 之外，你亦可以選擇購買GBA的專用充電池作為GBA的電源，利用專用的充電器只需要2小時便可以補充足夠在GBA上使用10小時的電力。

另外，主機正面右上方的電源顯示能夠偵測當時的電源量，在正當情況下燈的顏色為綠色，而當電量下降至30% 至40% 左右的時候，燈便會轉變為紅色。

Q18. GBA有什麼周邊設備?

Answer：同日推出的GBA周邊設備包括最多可支緩四部主機使用的通信CABLE、專用電池及充電器以及電源線

另外，大家可以留意GBA主機上方除了中間部份的通信CABLE插槽之外，另外有兩個擴張插槽，這是為了可以固定一些體質較大的周邊設備而設計的插槽方式。



● 通信CABLE：利用中間的接駁盒可以連接最多四部GBA。(1,400日圓)



● GBA專用充電池及充電器能夠進行2小時快速充電。(3,500日圓)



GAMEBOY小史

GAMEBOY

發售日：1989.4.21
售價：12,500 日圓
重量：約 220 克
電池壽命：約 35 小時
機身顏色：灰 / 紅 / 綠 / 黃 / 黑 / 白 / 透明

Gameboy最早期的版本，現在看來雖然又厚又大，給人笨重的感覺，但對當時而言是集合了任天堂Game&Watch 時代的技術，具劃時代意義的手提遊戲主，並擊敗了其他例如Atari 的Lynx和世嘉的Game Gear等競爭對手。



GAMEBOY POCKET

發售日：1996.7.21
售價：6,800 日圓
重量：約125 克
電池壽命：約8 小時
機身顏色：灰/紅/綠/黃/黑/粉紅 / 透紫

正 Gameboy 熱潮已逐漸冷衛，任天堂再推山了一個原主機的縮小版，重量亦較輕。



GAMEBOY LIGHT

發售日：1989.4.14
售價：6,800 日圓
重量：約140 克
電池壽命：背光ON-約12 小時 /OFF-約 20 小時
機身顏色：金

加進了背光源系統，即使在黑暗環境中亦可以使用的Gameboy，但並不太得到大眾的接受。



GAMEBOY COLOR

發售日：1998.10.21
售價：8,900 日圓
重量：約138 克
電池壽命：約 20 小時
機身顏色：紅 / 紫 / 黃 / 藍 / 透紫 / 透明 /

由原主機的單色四光暗度變成最多可顯同時顯示 5 6 色彩色版Gameboy，另外，主機的硬件機能亦作出了一定的改良。



G A M E B O Y ADVANCED

發售日：2001.3.21
售價：9,800 日圓
重量：約140 克
電池壽命：約15 小時 / 10 小時 (專用電池)
機身顏色：白色 / 紫色 / 透明奶藍色



GAMEBOY ADVANCE主機同日發售遊戲陣容

在講解過GBA的硬件機能之後，更重要的當然是要介紹GBA的遊戲了。與GBA主機同日發售的遊戲軟件一共有23款，數目之外可謂史無前例，大家可以在以下的介紹中選定自己的心水遊戲作品。

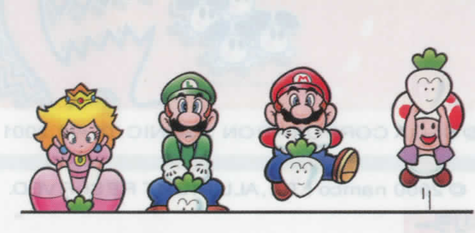
任天堂

SUPER MARIO ADVANCE（暫稱）

ACT / 4800 日圓 / 1 ～ 4P / 對應通訊 CABLE / 對應1 CARTRIDGE PLAY / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY

任天堂每逢推出一部新的主機，必定以《MARIO》系列的新產品打頭陣，今次GAME BOY ADVANCE亦不例外，除收錄了以FAMICOM DISK SYSTEM經典之作《SUPER MARIO USA》為藍本的「SUPER MARIO」之外，更收錄了全新製作、可以四部 GAME BOY ADVANCE 連線進行對戰的《MARIO BROS.》（水管兄弟），所以並非一般舊酒新瓶之作可以媲美。







F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE

RAC / 4800 日圓 / 1 ～ 4P / 對應通訊 CABLE / 對應1 CARTRIDGE PLAY / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY

繼SUPER FAMICOM、NINTENDO 64 後，《F-ZERO》亦順理成章移師至GAME BOY ADVANCE，雖然內容和玩法方面並沒有太大的改變，不過能夠在手提遊戲機上體驗《F-ZERO》的速度感，難道還未值回票價？



napoleon

SLG / 4800 日圓 / 1 ～ 2P / 對應通訊CABLE / 對應MOBILE ADAPTER GB / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY





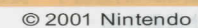


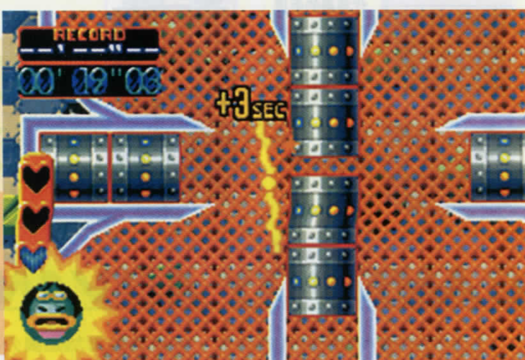
由EIGHTING操刀的《napoleon》，顧名思義，遊戲改編自法國的軍事天才拿破崙一生事跡為中心，屬於GAME BOY ADVANCE中少數的實時戰略遊戲，除了需要善任六位不同能力的指揮官之外，更要迅速向每一位將領作出指示，務求以最快的速度占領敵方的根據地。此外，遊戲也對應MOBILE ADAPTER GB，可以利用日本方面的手提電話發放自己的紀錄和下載全新的地圖，大大加強遊戲的互動性。

轉轉棒

APUZ / 4800 日圓 / 1 ～ 4P / 對應通訊CABLE / 對應1 CARTRIDGE PLAY / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY







加入了智力成份的動作遊戲《轉轉棒》，遊戲的規則表面上非常簡單，只要轉動一根棒，然後一邊移動、一邊避開週圍的障礙物和牆壁安全地抵達終點，實則難度卻十分之高，屬於頭腦和操作技巧並重的作品。

SEGA

CHU-CHU ROCKET！

APUZ / 4800 日圓 / 1 ～ 4P / 對應通訊CABLE / 對應1 CARTRIDGE PLAY



SEGA以第三製造商身份加盟GAME BOY ADVANCE後的第一炮，正是年前SONIC TEAM於Dreamcast上推出的小品式遊戲《CHU-CHU ROCKET！》，遊戲繼承了Dreamcast版本中能夠四人同時對戰的最大賣點，而且只要一套遊戲經已可以連接四部GAME BOY ADVANCE同時享受對戰的樂趣，實在是非常親切的設計。







namco

MR.DRILLER 2

APUZ / 4800 日圓 / 32MROM+256KSRAM / 1 ～ 2P / 對應通訊CABLE

近年於遊戲機中心內大受歡迎的智力動作遊戲《MR.DRILLER》系列，續篇《MR.DRILLER 2》除了搶先移植至GAME BOY ADVANCE之外，更是遊戲現時唯一的移植版本，充分証明namco對GAME BOY ADVANCE的信心。



KONAMI

惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON

ACT / 5800 日圓 / 1P

KONAMI 著名系列之一《惡魔城DRACULA》的最新作，由PlayStation《惡魔城DRACULA X～月下之夜想曲～》幕後原班人馬傾力製作，除了保留LEVEL UP 、ITEM和魔導器等系統之外，今次更加入一個可以自己合成道具和強化武器能力的DUAL SET UP SYSTEM，令到遊戲的內容更加豐富。此外，遊戲更力求突破手提遊戲機螢幕的規限，誓要挑戰家庭用的畫質。



J LEAGUE POCKET

SLG / 5800 日圓 / 1P

繼《創造球會J.LEAGUE創造職業球會》、《Championship MANAGER》系列成功掀起一股經營球會的熱潮後，製作足球遊戲首屈一指的KONAMI也不甘後人，推出為GAME BOY ADVANCE 度身訂造的同類遊戲《J LEAGUE POCKET》，以J2球隊監督的身份經營球會的同時，更要令到球隊成功擠身J1之列，繼而稱霸J1 榜首，成為J LEAGUE 中最強大的球會。





POWERFUL PROFESSIONAL 君 POCKET 3

SLG / 5800 日圓 / 1 ～ 2P / 對應通訊CABLE



以培育最強棒球員為目標的《POWERFUL PROFESSIONAL 君POCKET》系列，今次最新作除了可以繼續使用在《1》、《2》中培育的選手之外，更可以連動同期於NINTENDO 64推出的《實況POWERFUL PROFESSIONAL 野球Basic版2001》進行，將育成對戰的重點完全地發揮。

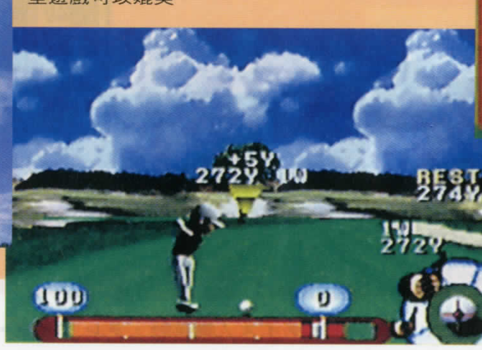


JGTO 公認GOLF MASTER ～ Japan Golf Tour Game ～

SPT / 5800 日圓 / 1 ～ 4P / 對應通訊CABLE

移植自PlayStation《實況GOLF MASTER 2000》的《JGTO 公認GOLF MASTER ～ JAPAN GOLF TOUR GAME ～》，遊戲不單止獲得日本GOLF TOUR 機構和JAPAN GOLF TOUR 選手會的公認，而且遊戲中每一個選手以至場地，全部均是出師有名，非一般同類型遊戲可以媲美。







MONSTER GUARDIANS

SRPG / 5800日圓 / 1～2P / 對應通訊CABLE / 對應MOBILE ADAPTER GB



KONAMI屬下新子公司Mobile21，除了主力參與GAME BOY ADVANCE的開發之外，對於軟件方面的製作也表現不遺餘力，至於《MONSTER GUARDIANS》正是與主機同步推出的試金石，顧名思義，遊戲自然離不開近年流行的育成和合成怪獸幾個點子，再透過通訊CABLE或MOBILE ADAPTER GB可以在任何距離與其他朋友進行比過高下，而且勝出更可以奪去對方怪獸，以組成最強的怪獸軍團為最終目標。

KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE

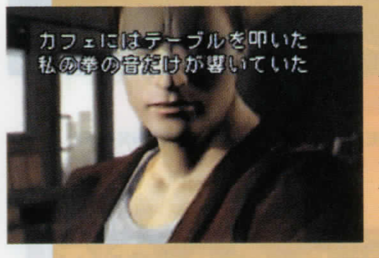
RAC / 5800日圓 / 1～2P / 對應通訊CABLE



FAMICOM年代經典之作《WAIWAI WORLD》(柯南米世界)系列，終於在十年後的今日，再次以全新的姿態和大家見面，既然稱得上為《KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE》，形式自然以賽車為主，加上KONAMI歷代經典角色全部粉墨登場，完全與《MARIO KART》不謀而合，好此道者又怎樣可以錯過？

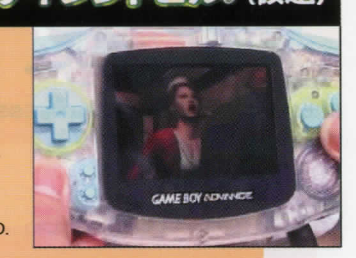
PLAY NOVEL SILENT HILL

AVG / 5800日圓 / 1P / 對應MOBILE ADAPTER GB



SILENT HILL
プレイノベル サイレントヒル(仮題)

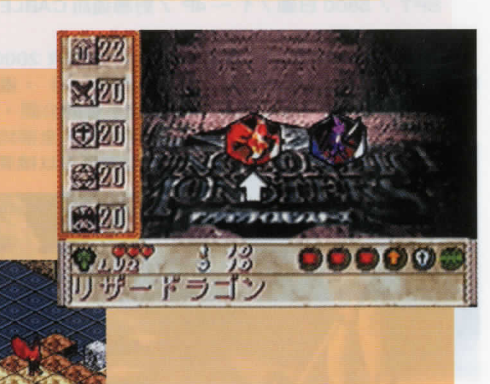
在PlayStation上得到極高評價的驚慄冒險作品《SILENT HILL》，今次轉移陣地至GAME BOY ADVANCE，雖然難以實現完全移植的美夢，不過改成電子小說式的《SILENT HILL》絕對並未因此而比下去，除了刻意加入以女警CIVIL的身份了解故事的另一面之外，遊戲更保留了原版中選擇故事分歧點和多重結局的系統，加上可以透過MOBILE ADAPTER GB，下載四個全新的劇情，繼而解開《SILENT HILL》中一個又一個的謎團，所以也是不可輕覷之作。



遊戲王DUNGEONS DICE MONSTERS

SLG / 5800日圓 / 1～2P / 對應通訊CABLE

遊戲王
DUNGEONDICE MONSTERS
ダンジョンダイスモンスターズ



近年已經成為KONAMI的王牌的《遊戲王》，繼DUEL MONSTERS和MONSTER CAPSULE等遊戲後，全新一輯的《遊戲王》將會以現時大受歡迎的DUNGEONS DICE MONSTERS和大家見面，遊戲繼續離不開召喚獸的份兒，而且形式也由召喚獸咭轉為紋章骰子，不過戰略性依然豐富，保証絕不下於以往其他作品。



CAPCOM

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE

ARPG / 4800日圓 / 1 ～ 2P / 對應通訊CABLE

繼動作、冒險和賽車後，《ROCKMAN》系列的最新成員《BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE》又再一次作出大膽的嘗試，其中除了遊戲的故事背景轉移至網絡世界之外，遊戲進行的方式，亦由以往最傳統的橫向動作，改為近指令式的實時戰略，加上今次的武器「BATTLE CHIP」多達一百五十種，令到遊戲的戰略性更加豐富。



タイヘンデス!!
レンジ ガ ウイルス ニ
ノットラレテ シマイマシタ!

HUDSON

桃太郎祭

RPG / 5200 日圓 / 1P



將冒險、育成和遊戲（MINI GAME）共冶一爐的《桃太郎》系列，終於移師至GAME BOY ADVANCE 展開全新的冒險旅程！除了繼續秉承遊戲一貫的傳統之外，今次更反樸歸真追溯至FAMICOM 年代《桃太郎伝説》的世界，而且道具「御祭CARD」的種類也增加至一百種，務求令到新舊FANS 也要乖乖就範。



PINOBEE 之大冒險

ACT / 4800 日圓 / 1P / 對應通訊CABLE

由《SONIC》系列前創作人自立門戶的新晉開發商ARTOON開發的創業紀念作《PINOBEE之大冒險》，遊戲與《SONIC》同樣以簡單明快的節奏為主，其中主人翁PINOBEE 除了一般的技能之外，組合遊戲中不同的道具，更可以學習全新的特殊技能，解決版面上一個又一個的障礙。此外，遊戲更對應通訊CABLE，能夠與其他朋友交換道具，要集齊特殊技能就更加易如反掌。







ATLUS

爆熱DODGEBALL Fighters

SPT / 4980 日圓 / 1 ～ 2P / 對應通訊 CABLE

繼TECHNOS JAPAN《熱血高校DODGEBALL 部》後，又一以日本小學生小息時的運動「躲避球」為題材的作品，由MILLION 和ATLUS 共同開發，遊戲不單止繼承了《熱血高校DODGEBALL 部》的精髓，而且更加入了大量的戰略元素，由每位選手的能力以至內野選手的攻守陣式，全部可以視乎情況作出改變，創造一個完全屬於自己的躲避球隊。





KEMCO

全日本GT選手權

RAC / 5200日圓 / 1～4P / 對應通訊CABLE / 對應MOBILE ADAPTER GB

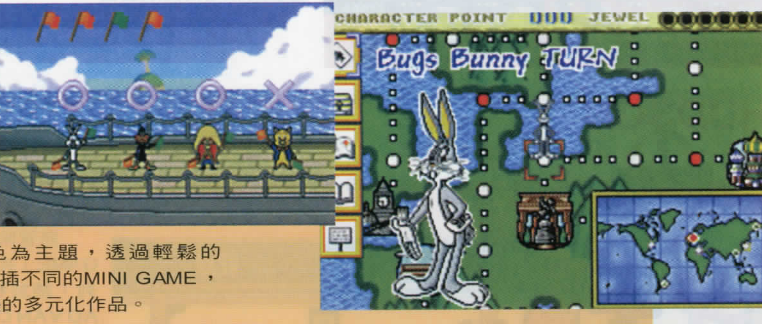


起用現時日本二十二隊真實車隊和坐架作為賣點的《全日本GT選手權》，由最初的GT 300以至最高級的GT 500也全部落齊，而且KEMCO今次更集中強化以往GAME BOY賽車遊戲中最忽略的原動和電腦行車表現，再加入變幻莫測的天氣效果，以及自由編輯賽道的功能，務求令大家領略到GT（GRAND TOURING CAR）最真實的一面。另外，遊戲更加可以利用日本方面的手提電話發放自己或下載其他人的行車紀錄，以GHOST CAR的形式一決高下。

翠兒之HAPPY PARTY

ETC / 4980日圓 / 1～4P / 對應通訊CABLE



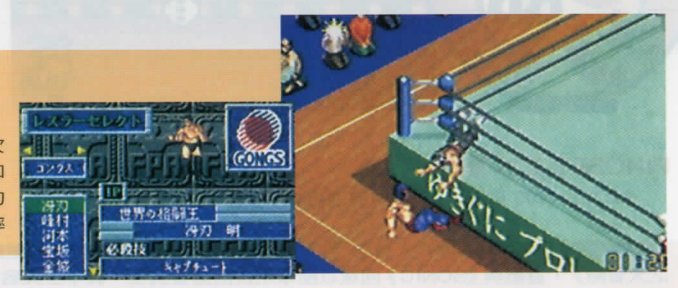


顧名思義，遊戲自然以大家熟悉的Sylvester、Bugs Bunny、Daffy Duck、Yosemite Sam、Mark Antony和Porky Pig等華納動畫兄弟經典角色為主題，透過輕鬆的BOARD GAME手法，再加插不同的MINI GAME，構成一個可以寓故事於娛樂的多元化作品。

Spike

FIRE PROFESSIONAL WRESTLING A

FIG / 5800日圓 / 1～4P / 對應通訊CABLE



足跡遍佈每部機種的《FIRE PROFESSIONAL WRESTLING》系列，今次也順理成章移師至GAME BOY ADVANCE，除了加入SURVIVAL MATCH和AUDIENCE MATCH兩個全新的模式之外，設定屬於自己個人的摔角選手的EDIT MODE亦有再進一步的強化，而且更可以與其他朋友連線對戰，務求將摔角和育成兩種元素發揮至極限。

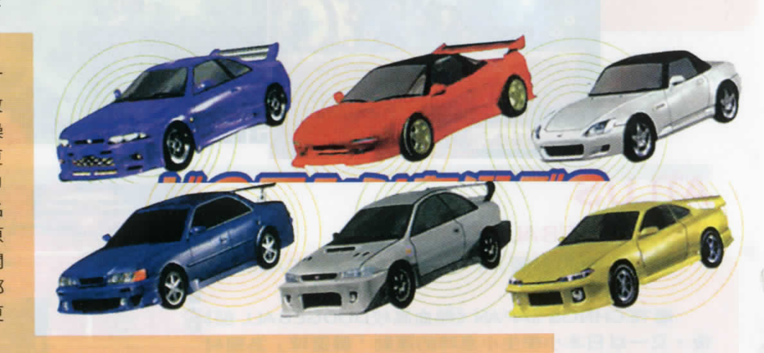
MTO

ADVANCE GT-A

RAC / 預定4980日圓 / 1～2P / 對應通訊CABLE / 對應MOBILE ADAPTER GB

曾經製作過《Option TUNING CAR BATTLE SPEC》和《POCKET GT》等賽車遊戲的MTO，一向非常重視GAME BOY方面的市場，今次改編《POCKET GT》的《ADVANCE GT-A》，遊戲繼續保留一貫良好的操作性和速度感之外，更收錄了日本現時最受歡迎的四十八款車種，而且更得到TOYOTA、NISSAN、HONDA、MAZDA、MITSUBISHI及SABARU日本八間主要的汽車生產商協助開發和認可，保証可以忠實重現每一款名車的造型、性能，以至原動和轉向表現。另外，閣下更可以自己更換每個部份的零件，令到行車時更加得心應手。





TAM

我是航空管制官

SLG / 5800日圓 / 1P



曾經在個人電腦上創下十二萬銷量紀錄的《我是航空管制官》，終於有機會移植至GAME BOY ADVANCE，顧名思義，遊戲自然以模擬管理機場為中心，閣下除了需要負責編排和決定每一班航機起飛或登陸的時間之外，更要處理各式各樣意想不到的突發情況。此外，TAM更加得到日本AIR SYSTEM方面的協助，務求使遊戲達至真實與難度並重。



其他注目作品

GetBackers 奪還屋 ～地獄之SCARAMOUCHE～

KONAMI / RPG / 4月26日 / 預定5800日圓 / 1P



黃金之太陽

CAMELOT、任天堂 / RPG / 5月 / 價格未定 / 1～4P / 對應通訊CABLE



耽美夢想 meine liebe

KONAMI / SLG / 4月26日 / 預定5800日圓 / 1P / 對應通訊CABLE



叮噹 綠之惑星心跳大救出！

EPOCH社 / ACT / 2001年春季 / 預定4800日圓 / 1～4P / 對應通訊CABLE / 對應MOBILE ADAPTER GB

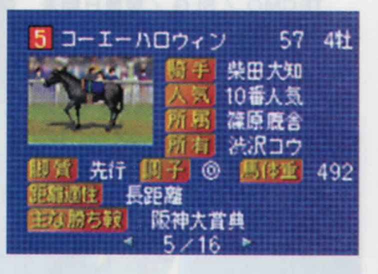
SPACE HEXCITE X ～MATTEL LEGEND EX～

JORUDAN / PUZ / 4月27日 / 5300日圓 / 1～2P



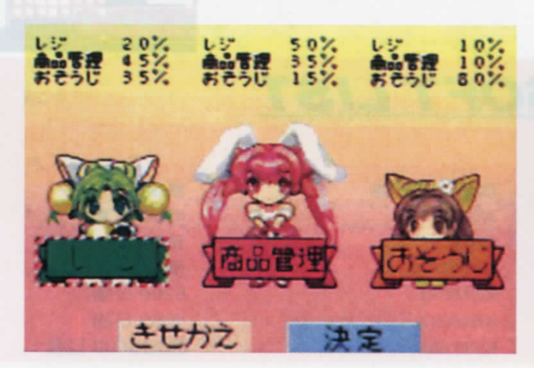
Winning Post for GAME BOY ADVANCE

光榮 / SLG / 2001年春季 / 價格未定 / 1P



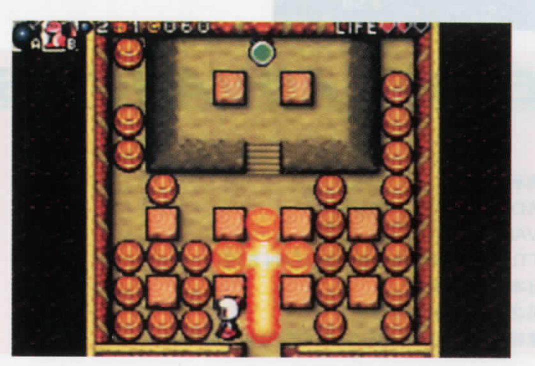
Di Gi Charat Dejiko Communication

BROCCOLI、Media Works / SLG / 5月25日 / 5300日圓 / 1P / 對應通訊CABLE



BOMBERMAN STORY

HUDSON / RPG / 2001年春季 / 價格未定 / 1～4P / 對應通訊CABLE



無限奇行ZERO TOURS

MEDIA RINGS／RPG／2001 年春季／價格未定／1 ～ 2P ／對應通訊CABLE ／對應MOBILE ADAPTER GB



SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）

SONIC TEAM、SEGA／ACT／2001 年秋季／價格未定





Star Communicator

KONAMI ／ETC ／發售日期未定／價格未定／1P ／對應MOBILE ADAPTER GB

MONSTER FARM MANIA

TECMO ／SLG ／發售日期未定／價格未定／1P ～



GAME BOY WARS FOR GAME BOY ADVANCE

INTELLIGENT SYSTEMS 、任天堂／SLG ／發售日期未定／價格未定／1 ～ 4P ／對應通訊CABLE

Tactics Ogre 外伝（暫稱）

QUEST、任天堂／SRPG／發售日期未定／價格未定／1P



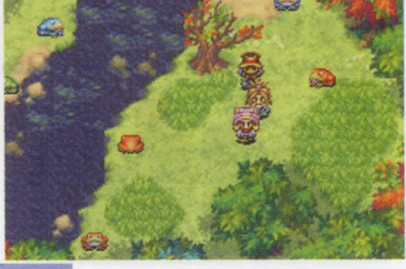
Fire Emblem 暗闇之巫女（暫稱）



INTELLIGENT SYSTEMS、任天堂／SRPG／發售日期未定／價格未定／1P

Magical Vacation（暫稱）

BROWNIE BROWN、任天堂／RPG／發售日期未定／價格未定／1P

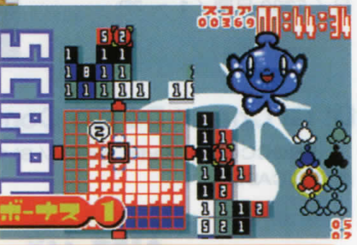


MARIO KART ADVANCE（暫稱）

任天堂／RAC ／發售日期未定／價格未定／1 ～ 4P ／對應通訊CABLE ／對應MOBILE ADAPTER GB

HATENA SATENA

HUDSON ／PUZ ／發售日期未定／價格未定



GAME BOY ADVANCE SOFT LIST

【3 月】

發售日期	遊戲名稱	開發／發行商	售價	遊戲類型
21 日	爆熱DODGEBALL Fighters	ATLUS	4980 日圓	SPT
	ADVANCE GT-A	MTO	預定 4980 日圓	RAC
	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	ARPG
	全日本GT 選手權	KEMCO	5200 日圓	RAC
	翠兒之 HAPPY PARTY	KEMCO	4980 日圓	ETC
	惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON	KONAMI	預定 5800 日圓	ACT



	遊戲名稱	開發 / 發行商	售價	遊戲類型
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE	KONAMI	預定 5800 日圓	RAC
	JGTO 公認GOLF MASTER ～ Japan Golf Tour Game ～	KONAMI	預定 5800 日圓	SPT
	J LEAGUE POCKET	KONAMI	預定 5800 日圓	SPT
	POWERFUL PROFESSIONAL 君POCKET 3	KONAMI	預定 5800 日圓	SPT
	PLAY NOVEL SILENT HILL	KONAMI	預定 5800 日圓	AVG
	MONSTER GUARDIANS	KONAMI	預定 5800 日圓	SRPG
	遊戲王DUNGEONS DICE MONSTERS	KONAMI	預定 5800 日圓	SLG
	FIRE PROFESSIONAL WRESTLING A	Spike	5800 日圓	FIG
	CHU-CHU ROCKET !	SONIC TEAM / SEGA	4800 日圓	APUZ
	我是航空管制官	TAM	5800 日圓	SLG
	MR.DRILLER 2	namco	4800 日圓	APUZ
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	4800 日圓	RAC
	轉轉棒	任天堂	4800 日圓	APUZ
	SUPER MARIO ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800 日圓	ACT
	napoleon	EIGHTING / 任天堂	4800 日圓	SLG
	PINOBEE 之大冒險	ARTOON / HUDSON	4800 日圓	ACT
	桃太郎祭	HUDSON	4800 日圓	RPG

【4 月】

發售日期	遊戲名稱	開發 / 發行商	售價	遊戲類型
26 日	GetBackers 奪還屋 ～ 地獄之 SCARAMOUCHE ～	KONAMI	預定 5800 日圓	RPG
	耽美夢想 meine liebe	KONAMI	預定 5800 日圓	SLG27 日
	SPACE HEXCITE X ～	MATTEL LEGEND EX ～JORUDAN	5300 日圓	PUZ

【5 月】

發售日期	遊戲名稱	開發 / 發行商	售價	遊戲類型
25 日	Di Gi Charat Dejiko Communication	BROCCOLI / Media Works	5300 日圓	SLG
5 月	黃金之太陽	CAMELOT / 任天堂	價格未定	RPG

【6 月】

發售日期	遊戲名稱	開發 / 發行商	售價	遊戲類型
6 月	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STARFISH	價格未定	SPT

【2001 年】

發售日期	遊戲名稱	開發 / 發行商	售價	遊戲類型
春季	叮噹 綠之惑星心跳大救出！	EPOCH 社	預定 4800 日圓	ACT
	Winning Post for GAME BOY ADVANCE	光榮	價格未定	SLG
	BOMBERMAN STORY	HUDSON	價格未定	RPG
	無限奇行ZERO TOURS	MEDIA RINGS	價格未定	RPG
夏季	Hello Kitty Miracle Collection（暫稱）	Imagineer	價格未定	ETC
	PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	ROBOPON COTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	ROBOPON COTS 2 LINK VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	TOY ROBO FORCE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	未定
秋季	SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	SONIC TEAM / SEGA	價格未定	ACT
2001 年	仲良麻雀 下部REACH（暫稱）	KONAMI	價格未定	TAB
	Mail de Cute	KONAMI	預定 5800 日圓	AVG

【發售日期未定】

遊戲名稱	開發 / 發行商	售價	遊戲類型
Star Communicator	KONAMI	價格未定	ETC
MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
GAME BOY WARS FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	SLG
Tactics Ogre 外伝（暫稱）	QUEST / 任天堂	價格未定	SRPG
鼻先合戰	任天堂	價格未定	未定
馬穴大作戰	任天堂	價格未定	ETC
Fire Emblem 暗闇之巫女（暫稱）	任天堂	價格未定	SRPG
Magical Vacation（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
MARIO KART ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	RAC
WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	PUZ
森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB





GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	CAPCOM
售價	6800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	11 BLOCK
發售日	3月22日發售預定

DC/AVG/1P/對應VISIUAL MEMORY BACK UP/對應VGA BOX/對應PURU PURU PACK

By 阿亮

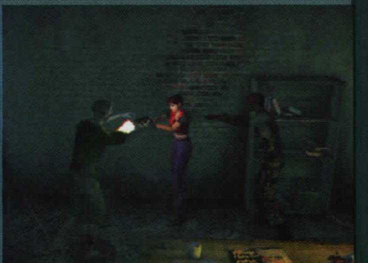
BIOHAZARD -CODE:Veronica- 完全版

「BIOHAZARD」5週年紀念作品！

轉眼間，「BIOHAZARD」系列已陪伴我們過了5年的光景。1996月3月22日，一個名為「BIOHAZARD」的遊戲推出，受歡迎程度不容置疑，更掀起一股喪屍熱潮。而在5年後的3月22日，又是另一款「BIO」作品推出的日子，它便是「BIOHAZARD CORE：Veronica」完全版（以後簡稱為完全版）。「Veronica」的原版不但被喻為是「BIO」系列中遊戲性最高的一集，更成為了DC主機上最暢銷遊戲。

雖然完全版的內容和「Veronica」的原版並沒有多大的分別，只是將角色與角色之間的關係表達得更為清晰，還有就是加入了一些新劇情和動作，但由於推出日期將至的關係，所以遊戲的開發度已達到100%，若是追求完美的「BIO」愛好者，看來又要破費了。





STORY「BIOHAZARD」三部曲

位於美國中西部的小鎮「RACCOON CITY」，因為被國際企業UMBRELLA的T-virus所入侵，最後亦逃不了被炸毀的命運……

Claire Redfield 和Leon Scoot Kennedy雖然成功逃出了RACCOON市，但由於Claire還未找到哥哥Chirs的下落，於是便孤身前往UMBRELLA在巴黎的製藥廠。但不幸被內裏的守衛發現，縱然她擁有敏捷的身手，可惜在孤掌難鳴的情況下，最終亦被守衛捉住，更被帶往一個名為洛福特的孤島之上……





惡夢的開始！

《BIOHAZARD》

PS版●1996年3月22日發售●5800日圓
SS版●1997年7月25日發售●4800日圓



STORY

由於在RACCOON市的鎮上不斷傳出一個傳聞，就是在鎮外經常發現多具無頭死屍，而R.P.D.亦收到情報後便派遣S.T.A.R.S.中的Bravo Team作出詳細的調查。怎料卻失去了Bravo team的所有消息，在無計可施的情況下，S.T.A.R.S.唯有派出Alpan Team出動找尋Bravo Team的下落。當Alpan Team到達鎮外，並將直昇機降落在草原上時，便被一群喪屍犬襲擊，最後眾人只好逃進一間大屋之內……

重要角色

Chris Redfield

體格強壯，精通使用各種武器，射擊能力更是非常出色。



UMBRELLA集團開始明朗化！

《BIOHAZARD 2》

PS版●1998年1月29日發售●6800日圓
DC版●1999年12月22日發售●4800日圓

STORY

雖然憑著Chris等人的努力，成功將事件解決。但不幸地T-virus卻傳入了RACCOON市……就在同一時間，RACCOON市的新任警察LEON和為了尋找哥哥Chris而來到的Claire仍然未知自己是身陷險境……



重要角色

Claire Redfield

為了尋找哥哥Chris而到達RACCOON市的女子大學生，興趣是玩電單車。



RACCOON 市的終幕！

《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》

PS 版●1999 年 9 月 22 日發售●6800 日圓
DC 版●2000 年 10 月 16 日發售●5800 日圓

STORY

雖然Jill與Chris成功逃離了RACCOON市鎮外的大屋，但她為了要作進一步的調查，便縱然回到RACCOON市。但回到後才發覺這裏的人已經全部喪屍化，而警察亦和喪屍們展開了激戰，Jill心想到底回到RACCOON市是好是壞呢！但事情已發展到如此的境地，相信沒有回頭的餘地了，於是Jill為了避開喪屍群的追捕便只好不斷地向前逃跑……



重要角色

Jill Valentine

S.T.A.R.S. 的成員之一，亦是《BIOHAZARD》中的女主角，最大的優點是意志堅強和有準確的判斷能力，在遊戲中不斷被「追蹤者」襲擊。



主要人物相關圖

UMBRELLA（註1）
Albert Wesker（註2）
憎恨
S.T.A.R.T（註3）
Chris Redfield
Jill Valentine
Brad Vickers（死去）
Barry Burtion
Rebecca Chambers
兄妹
一同逃出「RACCOON CITY」
保護
Steve Burnside
Claire Redfield
Carlos Oliverira
U.B.C.S.（註4）
一同逃出「RACCOON CITY」
UMBRELLA的情報員
Ada Wong
愛上
Leon Scoot Kennedy
生存著
HUNK（註5）
憎恨
Alfred Ashford
兄妹
Alxia Ashford
Ashford家



◆這一隻便是"Wesker's Report"DVD了，但願和「鬼武者」DVD一樣有人返貨吧……

BIOHAZARD 5th Anniversary DVD

"Wesker's Report"

這一隻名為"Wesker's Report"的DVD，是予約購買《完全版》才有機會得到的。內容主要是介紹《BIOHAZARD 1~3》和《BIO》5年來的歷史。更會以Wesker為中心，詳細介紹這個角色，交代他由混入S.T.A.R.S後所遇到的所有事情，揭開他所隸屬的組織等。另外，更會有負責製作BIO人員三上真司、神谷英樹、唐津麻勝俊、青山和弘和加滕弘喜的訪問，並會有關於開發「Devil May Cry」的意念來源等。所以絕對是為了紀念《BIO》5週年的特別DVD。

（註1）UMBRELLA集團

是一個大型兼且橫誇世界的國際集團，分行更遍佈多個地方。UMBRELLA不但有多項偉大的發明，更給人一種為市民服務的感覺。但內裏卻有一些鮮為人知的秘密，首先是派出間諜滲入S.T.A.R.S.之中，又在RACCOON市郊外一間荒廢的大屋裏設置研究所，從而製造出T-virus及G-virus這兩種生化兵器。





S.T.A.R.S.雖然發現了它的陰謀並嘗試告發它們，但可惜沒有可靠的証據，結果亦無人相信他們。

（註2）UMBRELLA的間諜



在UMBRELLA不斷研究生化兵器的同時，卻暗地裏派出Albert Wesker混入RACCOON市的R.P.D.中，並在S.T.A.R.S.裏擔任隊長一職，這樣UMBRELLA便能輕鬆地取得S.T.A.R.S.在日常活動中的一切資料，以便能順利進行它的恐怖計劃。





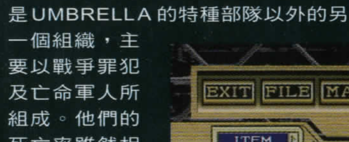
（註3）S.T.A.R.S.部隊

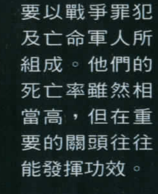
在1996年RACCOON市警管轄下而設立的部隊。S.T.A.R.S.的正式名稱為Special Tactics and Rescue Service，主要的任務是處理一些一般警力不能應付的事件。例如是都市型恐佈活動及多樣化的犯罪，甚至要為發生災禍時作出事態評估、處理及救援等。

由於S.T.A.R.S.所負責的任務有別一般的部隊，故此其隊員無論在體力、戰略、戰術、武器運用、情報收集能力等都是異常優秀的。

（註4）U.B.C.S.軍隊

U.B.C.S.的正式名稱為Umbrella Biohazard Countermeasure Service，是UMBRELLA的特種部隊以外的另一個組織，主要以戰爭罪犯及亡命軍人所組成。他們的死亡率雖然相當高，但在重要的關頭往往能發揮功效。





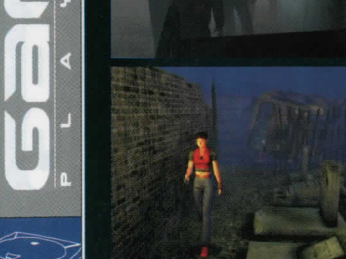






（註5）第四生還者

被UMBRELLA派往進入RACCOON市的特種部隊。任務是要偷取由威廉（William）博士發明的G-virus，但可惜部隊的成員不幸被G-virus殺死，最後只剩下HUNK。





「完全版」的特點！

在完全版中，無論在動作和劇情上都有一定的修改，絕對可稱為集《BIO》大成的作品。

動作篇

攻擊object

源於《BIOHAZARD 3》的系統，玩者可透過攻擊背景的物件（如油桶），從而發生爆炸來攻擊敵人，好處是不但可在同一時間內把數名敵人擊倒，更可省回不少子彈。

180° 轉身

亦是源於《BIOHAZARD 3》的系統，透過這系統玩者便可更容易避開敵人的攻擊，主要是針對兩個情況使用：一是被敵人夾攻時；二是敵人突然在面前出現時。

ITEM的發現、調查

源於《BIOHAZARD》的系統，玩者可透過按鍵來作出搜索，從而在隱蔽的地方取得一些有用的ITEM，當取得ITEM後，更可用調查這個指令來檢查一下該道具是否藏著一些秘密的東西。

利用打火機作照明工具！

在遊戲中「伸手不見五指」的情況是會經常出現的，這時玩者便可利用打火機了，這樣便可更容易搜索出ITEM的位置，甚至可令蝙蝠不敢接近你呢！





劇情篇

Wesker 的EVENT大幅增加！

Albert Wesker，外表為S.T.A.R.S.部隊中的小隊長，實際是UMBRELLA的成員，但在《BIOHAZARD》中被TYRANT殺死，及後又被某組織所改造得以重



生，而且戰力還大幅增加。而他現在的目的是要捉走Alxia Ashford，從而取得她所發明的T-Veronica。在《完全版》中，無論是他的背景、目的，和他所隸屬的組織等，都會有更深入的描寫。

Claire 與 Wesker的首次接觸！

在原來的版本中，Claire與Wesker是沒有相遇過的，但來到了《完全版》便安排了Claire和Wesker在南極基地中首次見面，到底Chirs兄妹大戰Wesker這場面會否出現呢？





Steve髮型的改變！

在原來的版本中，Steve的髮型是中間分界（心理變……？），但來到了《完全版》中Steve前面的頭



髮便會垂直的放在額前，令Steve看起來以往更為有型啊！

Wesker與Alxia的對決！

在原來的版本中，Alxia不消幾拳便可將Wesker擊倒，最後更被Wesker逃脫。不過，來到《完全版》，相信會將他們打鬥的過程表達得更為細緻，但到底最終的勝利者會否改變呢？

怪物篇

在怪物方面，完全版並沒有加進一些新型的怪物，但遊戲推出在即，故此我們便來一個複習吧！

Zombie

在孤島上有一名叫洛福特的刑務所，內裏的囚犯因被T-virus所感染，結果導致全都喪屍化起來。而喪屍種類可分為墳場和囚犯兩種，分別



是在於墳場喪屍是死去時才被感染，所以生命力亦較其他喪屍為低。

Zombie Dog

在《BIOHAZARD》中已經登場的喪屍犬，是較為普通的B.O.W.。但由於今次的喪屍犬已是第二次被



T-virus所感染，所以在速度和戰力都有所增加，當一大群出現的時候相信會更難應付。

Moss

飛蛾曾在《BIOHAZARD 2》中出現，由於牠的身體非常龐大，而且還會散發出一些帶有毒性的粉末，還喜歡在人的體內產卵……

Spider

蜘蛛是從雨水中感染到T-virus，和喪屍犬一樣，同樣是第二次被T-virus所感染，攻擊方法是向



目標噴出毒液，亦會直接向目標發動攻擊。

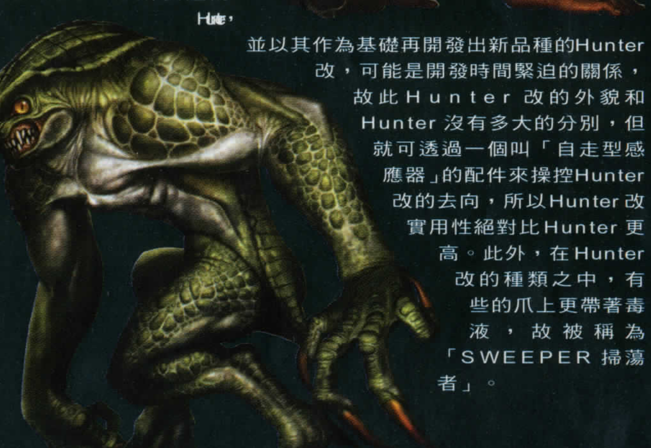
Bat

同樣是第二次被T-virus所感染的動物，感染T-virus後身體作出巨大化，而且攻擊力更大幅上升。攻擊方法是衝向目標並吸取其血液，喜歡集體活動，討厭有光的地方。



Bandersnatch

可謂新型的B.O.W.，開發TYRANT後再經進一步研究而成功製造出來的量產型試作版。雖然牠是一隻單眼獨臂的怪物，但其強而有力的右手手臂不但可自由伸縮，更可在離距離攻擊敵人，而其名字的意思便是「要抓住Bandersnatch，比抓住時間更困難。」



Hunter 改

是Wesker所隸屬的不明組織偷取由UMBRELLA所製造的Hunter，並以其作為基礎再開發出新品種的Hunter改，可能是開發時間緊迫的關係，故此Hunter改的外貌和Hunter沒有多大的分別，但就可透過一個叫「自走型感應器」的配件來操控Hunter改的去向，所以Hunter改實用性絕對比Hunter更高。此外，在Hunter改的種類之中，有些的爪上更帶著毒液，故被稱為「SWEEPER 掃蕩者」。

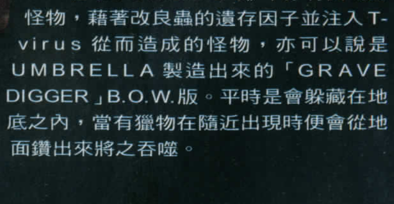


Albinoid

將T-virus植入Salamander基因而造成的怪物，是一種新型的B.W.O.。基本上牠和一般的兩棲類動物沒有多大分別，但是Albinoid的身體是會隨著成長而改變的。雖然幼體時是很細小，但當數十小時後體長便可長至2m，而且由於基因的關係，在水中更能放出高壓電力，故此Albinoid是非常擅長水戰的。

Gulp worm

在《BIOHAZARD 3》中亦有出場的怪物，藉著改良蟲的遺存因子並注入T-virus從而造成的怪物，亦可以說是UMBRELLA製造出來的「GRAVE DIGGER」B.O.W.版。平時是會躲藏在地底之內，當有獵物在隨近出現時便會從地面鑽出來將之吞噬。



瘋狂的士重現眼前！

CRAZY TAXI 2

雖然較早前SEGA宣告Dreamcast將會三月停產，但並不代表就此步向盡頭，反而更有源源不絕的新作發表。其中以下將會為大家介紹的作品，就是曾經於街機上推出，其後移植往Dreamcast上，以瘋狂和爽快感十足，而博得很高評價的新穎賽車動作遊戲《CRAZY TAXI》，其續集終於率先在Dreamcast上登場！遊戲中，玩者身為一名的士司機，在繁榮熱鬧的城市上穿插、飛往屋頂，務求令乘客樂此不疲。其瘋狂的感覺，簡直難以筆墨來形容，而遊戲的各方面也得到大幅強化，樂趣可謂更上一層樓。

GAME DATA

發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	RAC
發售日期	2001年春
售價	未定
容量	GD ROM

對應周邊：VGA BOX、振動PACK、專用軟盤

TEXT: AINHO





瘋狂感覺完全重現

今次的舞台，將會由上集的西部海岸，移師往東部的紐約市。各種景物、交通環境和地形，都會依照現實中細緻地製作。紐約市可說是美國最繁華的城市和主要交通支線，玩者需要在林立著一座座的高樓大廈中，穿插各狹窄的街道，故此難度將會比前作提升不少。至於乘客的種類將大幅提升，例如啦啦隊、「爆炸頭」的男士或逃犯，而且今次還加入團體乘客一同乘搭的新要素，但車費是否因而有所增加，就不得而知了，這些都要有待SEGA官方公佈。



特殊操作仍然健在

遊戲中登場之的士，除了基本的行走外，玩者亦可以使用具增加速度的「CRAZY DASH」、作出滑行的「CRAZY DRIFT」等特殊操作，希望以最短的時間，將乘客送往所需目的地，並且令乘客瘋狂起來，以獲得豐厚的額外車資。至於來到今集中，除了保留上述的特殊操作，以及操作方法與前作不變外，還加入一種新技「CRAZY HOPPING」，在高低差地形下使用後，車身便會在空中浮游一段時間，用以飛往另一處高地，或避開一些阻止前進的汽車。



接載乘客到目的地

遊戲的玩法，基本上與上集大致相同。玩者需要在廣大的紐約市上，四處找尋乘客，而每位乘客所需目的地的遠近都有所不同，表示方式分做為由紅至綠共五種顏色。紅色代表目的地近，但接載乘客的範圍大，相反地，綠色則代表目的地遠，但接載乘客的範圍小。只要在限定時間內，依照畫面中的綠色方向指示前進，將乘客送往所需目的地，便可全數取得該位乘客所支付的車資。另外，若果行程期間，做出驚險刺激的場面，如衝上跳台、快速越過旁邊的汽車等，都會令乘客樂而忘返，從而得到額外的車資，而且還可以做出COMBO效果，額外的車資更會倍增上升呢！

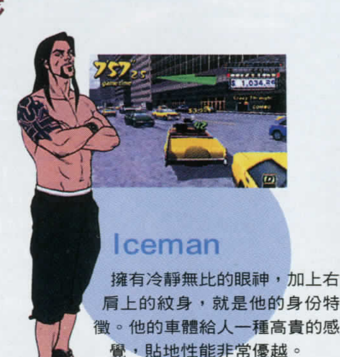


新四名的士司機



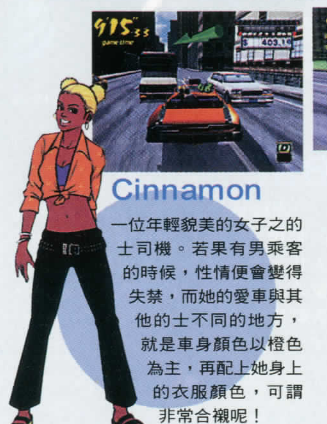
Slash

集瘋狂與有型於一身之的士司機，深受女乘客歡迎。他所駕駛之的士性能，是四位角色中，能力值最標準的一位。



Iceman

擁有冷靜無比的眼神，加上右肩上的紋身，就是他的身份特徵。他的車體給人一種高貴的感覺，貼地性能非常優越。



Cinnamon

一位年輕貌美的女子之的士司機。若果有男乘客的時候，性情便會變得失禁，而她的愛車與其他的士不同的地方，就是車身顏色以橙色為主，再配上她身上的衣服顏色，可謂非常合襯呢！



Hot-D

一位年紀較為大之的士司機。雖然他的愛車表面上比較古老，但性能方面卻非常精密。配合他的瘋狂駕駛技術，保證令乘客盡情地享受爽快、刺激感之餘，又能安全到達目的地。

Spider-Man

將所有壞份子一網打盡！



提起SPIDER MAN蜘蛛俠這個名字，相信大家不會認識吧！他就是在美國中名氣數一數二的漫畫人物，而今次將會於Dreamcast上，以第三身視點進行方式與大家再度會面。在繁華的紐約市中心，與一班壞份子展開一場接一場激烈的大戰，目的就是拯救人質，消滅首腦。故事方面，則根據漫畫原作來製作，而蜘蛛俠利用各種獨有的能力，與敵人展開交戰的場面，也於遊戲中一一重現眼前，再配上英文版本演繹，以及使用比當時PlayStation版更高的256 X 256像素顯示畫面，試問喜歡蜘蛛俠的你，又怎能錯過呢！

故事忠於原作

本作的舞台，以2000年繁華熱鬧的紐約市為中心。可供玩者進行冒險的版數，將會提供多達34個，其中有為人熟悉的「時代廣場」、「紐約銀行」等著名景點作為場景，而遊戲期間更有為數不少的播片插入交代劇情。遊戲的故事忠於漫畫版來演繹，令玩者遊玩時增加不少投入感。至於蜘蛛俠最初的任務，需要於被「八爪博士」(Dr. Octopus)手下所控制之下的一個科學技術展覽館中與他們周旋，期間當然不可缺少有美女BLACK CAT出場，解決蜘蛛俠所遇上的各種難關。



動作元素多籮籮

基於本作是一款以第三身視點進行的3D動作類型，所以玩者可自由控制視點，四周觀看各場地的環境、敵人和陷阱等一景一物，而且畫面右方下還提供指南針，方便玩者冒險期間不會迷失方向。至於蜘蛛俠獨有的技能和敏捷的身手，均全數在遊戲中完全地重現出來。玩者除了可放出蜘蛛俠獨有的蜘蛛絲，於高樓間穿插或攀爬牆壁作移動、或捕捉敵人作出攻擊外，還可利用蜘蛛網，綑縛敵人令短暫時間內不能作出攻擊或行動，之不過也可赤手空拳擊倒敵人。當然，蜘蛛俠與普通人也是一樣，從高樓跌下的話，便會喪失性命而GAME OVER，然而遊戲更會出現一些解謎成份，玩者需要逐一破解才能取得道具，開啟機關，以至拯救人質等。





善用場地上的物件

玩者除了利用蜘蛛俠自身的技能向敵人作出攻擊外，也可以拾起一些擺放在場地上的物件，如桌子、垃圾桶、花盆等，將敵人受到嚴重的損害。只要好好善用這些物品，應付敵人的時候，勝算的機會便會大增。另外，一些可回復體力的道具，都有可能在場地上拾得。除此之外，本作另一個最大的吸引之處，就是遊戲初時，有電腦教導玩者操作方法及給予提示，對於初玩者而言，可謂十分體貼的設定呢！

TEXT: AINHO

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	Activision
遊戲類型	ACT
發售日期	5月1日
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定





TEXT: AINHO



© テレビ朝日・フォーサム・電通・SEGA 2001

—進入人的意識之中 找尋殘留的記憶影像—

由朝日電視與SEGA首次攜手共同製作的作品—《es》，是一套以追查連續綁架殺人事件為題材的懸疑AVG推理劇。遊戲內出場的角色，全部邀請日本有名藝人真人演繹，而整個劇情也是採用實景實物來表達，配上長達二小時以上的真實動畫播放，簡直有如在電視上觀看一套全新的日劇一樣。劇情講述由於刑警和偵探，無法以直接方式去調查一宗案件的真相，所以便派出一位少年（即玩者），運用一種特殊能力，進入人的意識中找尋線索。到底玩者能否找到元兇呢？真是令人引頸以待的作品啊！



故事序幕PROLOGUE



為了一宗發生於町谷署管轄範圍內的連續綁架殺人案件，而展開調查的警視聽搜查一課警部—日下部清竹，在搜查過程的期間，被神秘人毆打他的頭部，導致重傷而陷入昏迷狀態下發現。這次案件中，一共有七名受害者，其中一名僥倖生存，暫時被警方保護，而第七位被害者橘由美，有關她的下落則仍然一切不明。橘由美是政界有力橘財團理事長的孫女，當財團所屬的研究機關所長大槻得知道事件後，希望將1996年時的一個實驗計劃中，被驗出具有特殊能力的少年，進入日下部的意識深層中找尋線索。警視廳以保護市民安全優先為理由，便作出一個英明的決定，將日下部送往研究所去……

GAME DC PLAYERS GAME DATA

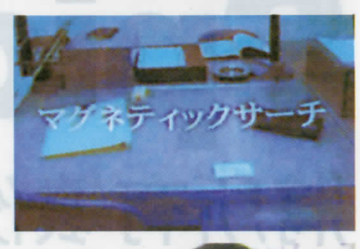
發行商／製造商	朝日電視／SEGA
遊戲類型	AVG
發售日期	4月5日
售價	6800日圓
容量	GD ROM X3
記憶	10 BLOCKS

對應周邊：振動PACK



從記憶的斷片中找出事件的真相

查出事件真相的唯一手段，關鍵只在於日下部所屬警部和少年（玩者）意識同步製造下的「DIVE TUNING」。於這個畫面中，都是警部搜查事件期間所遇到的記憶影像，映像內的文字，是少年作出刺激所產生的記憶。清楚的文字就是一些記憶的斷片，而模糊的文字，則是一些暫時不能解讀的記憶。至於進行一次的記憶探索行動，主要分做為四個程序，首先以「DIVE TUNING」潛入日下部的意識之中，接著刺激警部的記憶影像，產生一些零碎的記憶影像，第三步從混合了不同的事和人中之警部意識內，探索與事件有關的記憶，最後則將有用的記憶呼出。不過注意對記憶作出過度刺激的話，便會使腦電波產生混亂，若果出現拒絕反應的情況，遊戲就代表GAME OVER。





登場人物

日下部清竹（35歲）：三上博史

本作主役的角色。三年前入職警視廳町谷警察署，後來轉職隸屬於警視廳刑事部搜查一課第六任的主任。為了一宗發生於町谷署管轄範圍內的連續綁架殺人事件而展開調查，可是搜查期間，發現他的頭部受到重傷。



橘由美（16歲）：和田有加

以經營大型連鎖食店的橘康平之長女，即是橘沙川的孫女。現正被連續綁架殺人事件的犯人綁架，而有關她的下落一切不明。



波田野景子（30歲）：伊藤裕子

橘財團大腦生理學研究所的研究員，是主角的擔任醫師，一直憂慮這次實驗會否成功。



野上亞希子（20歲）：釋由美子

城南大學心理學部的學生，是一位提供有關連續綁架殺人事件情報的重要人物，故經常與日下部所屬的部門接觸聯絡。





橘沙川（70歲）：南美江

對政界影響力極大的橘財團之理事長，是橘兵衛的妻子，而她則主要負責為提供國外內醫療福利服務，以及食物援助目的而成立的醫療福利財團。至於橘財團則是戰前以製造「車前草瀉藥」，獲得日本政府賞識而成立。



大槻東陽（54歲）：岩城滉一

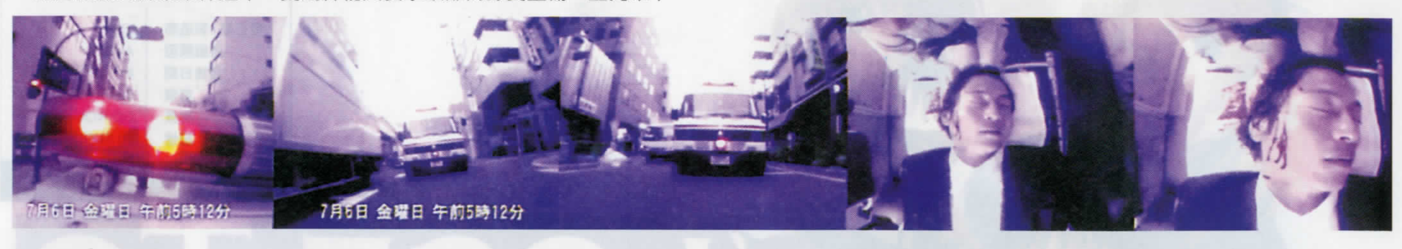
橘財團大腦生理學研究所所長，著眼知道主角年少時已擁有特殊能力，擔任少年的實驗指揮者。他對於這次精神潛入實驗的成果，抱著很大的期待。



部份故事簡述

序幕－

2001 年7月6日的星期五清早，一輛救護車緊急運送一名重傷者。重傷者姓名叫日下部清竹，是隸屬於警視廳刑事部搜查一課第六任的主任。他搜查一宗連續殺人綁架案件途中，受到神秘人襲擊頭部而身受重傷，生死未卜……



研究所－

昏迷狀態下的日下部清竹，被送往橘財團的大腦生理學研究所，進行全世界首次以人與人之間精神潛入的實驗。究竟主角在日下部的意識之中看到甚麼影像呢？真使人心急啊！



潛入－

最初潛入期間，日下部的記憶世界並不明朗，模糊一片，之後影像慢慢開始清澈起來……。這個就是日下部所居住的房間，只要將一些物品移動，記憶探索便會正式開始，接著將記憶斷片存取的話，就可刺激日下部的意識之中，以呼出新的記憶影像。



刺激－

映像中看到房間裡擺放了一件小物件，玩者只要按動手掣上的ANALOG控桿，畫面便會自動鎖定這件物件，以及對記憶作出刺激。至於這個畫面，稱為「全景畫面」，玩者可以在畫面內自由控制視點，細心觀察各對象物是否與案件有關。



探索－

最初的斷片映像中，每個部份都可能與事件有著重要的線索。不過注意對記憶作出過度刺激的話，便會使主角和日下部有生命危險。若果出現拒絕反應的情況，兩人便會死亡，即是GAME OVER 。



想起－

於日下部居住的房間中，刺激了一張相片的記憶後，便可呼出一段簡為完整的記憶。記憶影像中映出一名女性，是城南大學心學理學部的學生，名叫野上亞希子。究竟她將甚麼東西交給日下部呢？







GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	KID
遊戲類型	AVG
發售日期	4 月 19 日
售價	6800 日圓
容量	GD ROM
記憶	20 BLOCKS

對應周邊：VGA BOX、Internet、振動 PACK

TEXT: AINHO

CLOSE TO ～祈禱之丘～

說不出的痛苦，又誰人願意作出安慰呢？

以描寫主角在靈魂狀態底下，與女角們會面、傾談為題材的戀愛 AVG 遊戲──《Close To ～祈禱之丘～》，故事主要講述有一天，主角元樹與女友遊那約會期間，不幸遇上交通意外，導致遊那失去記憶，而元樹則發現自己離開了軀體。元樹一方面希望將遊那恢復記憶，一方面將自己返回軀體，於是便借助他身邊的女子尋求方法……較早前經已為大家介紹過故事、基本遊戲系統，以及四位女主角的背景後，隨著本作發售日期逐漸迫近，有關遊戲更多的消息開始明朗化，今次將會深入遊戲內部，主力介紹故事初段情節，以及本作最大特色的 ROOM PART 系統。

ADVENTURE PART



本作的舞台，位於一個被山丘圍繞的雨乃宮市，大部份事件都發生在這個地方上，玩者可以於這個平面的地圖畫面中，自由選擇不同的場所來進入。每當到達指定時間的場所，便會遇上不同的女角，從而展開一段新的故事路線。至於遊戲最初時，提供了三個場所供玩者前往，包括遊那之家、遊那、翔子、龍子和小雪就讀於山丘上的泉美野學園高校，以及麻衣所讀於市中的折丘小學。

柏木遊那
Yuna Kashiwagi
（配音員：麻積村子）
出生日：4 月 15 日
年齡：17 歲
血型：O
身高：160cm



ROOM PART

本作最大的特色，就是採用一個名為「ROOM PART」的新感覺系統，是元樹暫時寄居在遊那所居住房間的畫面。於這個系統中，玩者可以將擺放在遊那家中的一些物件或家具上，注入一種由元樹所產生出來的「念」之力量，藉以觸發遊那的察覺，希望使她想起以前與元樹一起的回憶，而期間更會出現一些選項，選擇不同答案，都影響遊那對記憶的恢復進度，以及今往後的劇情產生變化。以下就是其中三個有關「ROOM PART」系統使用例子的具體介紹。





例子1 一向月曆注入「念」之力量



1 首先向掛在牆上的月曆，注入「念」之力量。



2 接著遊那開始感應到「念」之力量，而凝望著月曆。



3 遊那在月曆上看到還有五天，就是自己的生日。



4然後遊那開始想到好像與某人答應過一同渡過生日……



5 可惜遊那再沒有繼續理會……



6 等等！遊那終於想起真的是與某人答應過一同渡過生日呀！

例子2 一向相機注入「念」之力量



1 今次嘗試向擺放在房間的一部相機，注入「念」之力量，而這部相機是曾經與元樹約會時使用過。



2 接著遊那開始感應到「念」之力量，而凝望著這部相機。



3 遊那抱著這部相機四周觀望，究竟她想到甚麼呢？

例子3 一靜心觀看遊那的活動



1 今次嘗試一下不利用「念」之力量，靜心觀看遊那在房間裡的活動。不久後，看到遊那開始拿著一對公仔來玩。



2遊那正在給手上的一對公仔編起故事呢！



3遊那手上的一對公仔，好像強行要分開了……

汐見翔子
Shoko Shiomi
(配音員：中原麻衣)
出生日：9月3日
年齡：17歲
血型：B
身高：161cm

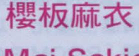




～故事初段情節～

一次美好的約會

在去年平安夜中成為情侶的元樹和遊那，幼年時二人已經相識，十分了解各自的心境，而元樹知道遊那愛喝熱橙汁，因此每當有空閒時，一定在她家中親手替遊那泡製。由於遊那的父母需要出國應付長達十年以上的工作，所以在高中將近畢業的她，只好單獨一人在一所大大的公共住宅居住。今天，遊那與元樹一起到學校附近的一個海濱公園約會，兩人玩得十分開心，樂而忘返。喜歡攝影的遊那，將相機的鏡面向著元樹打算拍下時，但是遭到元樹拒絕，認為她不精於拍攝一些背向夕陽照射下鏡頭的相片。



櫻板麻衣
Mai Sakiasaka
（配音員：松來未祐）
出生日：6月25日
年齡：12歲
血型：B
身高：141cm

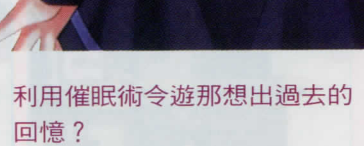
遊那一生最快樂的一日？

數日後，就是遊那第十七年的生日，而元樹就約定遊那當日要一同慶祝生日。遊那生日的當天，元樹將一個白色貓兒的鎖匙扣，作為禮物送給遊那，令那時遊那非常感動。原來十年前，遊那曾經將一罐汽水上的蓋，穿上自己的左手，作為與元樹將來的定婚信物。可是兩星期後，怎知一次交通意外，令兩人連繫的心強行分離了……



小雪竟說出一句無情的說話？

元樹和遊那的交通意外發生後，兩人被救護車送往醫院，醫生證實遊那失去了記憶，而元樹則腦部受到震盪而處於昏迷狀態。消息傳出後，元樹身邊的朋友紛紛到醫院看看他的病情，但唯一橘小雪則逃避現實而沒有前來。擁有靈力的橘小雪，不但對元樹沒有一點關心，而且竟然向遊那說出一句「與我無關」的無情說話，拒絕幫助元樹取回性命，令遊那對她的行為感到非常氣憤。究竟她的內心，是否真的對元樹沒有一點關心呢？而遊那到最後又會否成功說服小雪呢？



利用催眠術令遊那想出過去的回憶？

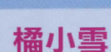
本作的其中一段故事情節裡，講述麻衣據自己的一些醫學常識所知，認為令處於昏迷狀態者甦醒起來的方法，就是在耳邊不斷講出一些與他有關的事。遊那聽到這番說話後，希望自己能夠恢復以前的記憶，從死亡的世界將元樹拉回來，於是便決定作出嘗試，請求翔子向屬精神科顧問的叔父，利用催眠術從夢境中想出自己過去的回憶……。到底結果會是如何呢？而到最後元樹又能否返回自己的軀體呢？











橘小雪
Koyuki Tachibana
（配音員：釘宮理惠）
出生日：1月31日
年齡：16歲
血型：A
身高：158cm



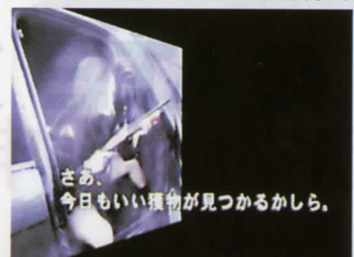
バウンティハンター サラ™

TEXT: AINHO

BOUNTY HUNTER SARA～HOLY MOUNTAIN 之帝王

為了豐厚的賞金，努力吧！

不知大家還記不記得，CAPCOM曾經表示往後的遊戲業務，都會積極向多平台上發展呢？繼《BIO HAZARD CODE VERONICA 完全版》將會在三月分別於Dreamcast和PlayStation2同步推出後，最近公佈一款以電子小說形式進行的AVG全新作品《BOUNTY HUNTER SARA～HOLY MOUNTAIN之帝王》。本作最大的招徠賣點，就是劇情部份由製作BIO HAZARD系列的FLAGSHIP部門擔當，所以內容充滿著像BIO HAZARD系列中既恐怖又血腥的味道。

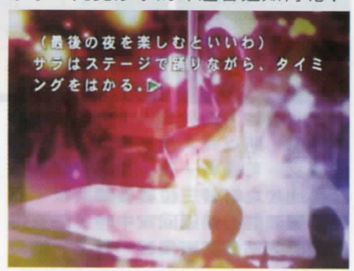




故事背景



西歷2060年，位於日本新東京都新宿，是世界上罪案發生率最嚴重的地區，在罪案難以控制底下，新的職業「BOUNTY HUNTER」亦就此誕生。為了一筆莫大的賞金，很多人都紛紛希望能夠加入這個職業，不顧性命危險去完成滅罪的任務，可是他們反而遭到犯罪者的殺害。在經過多項測試而不斷淘汰下，只有二十位才有資格加入「BOUNTY HUNTER」的職業。他們為了要取得一級「BOUNTY HUNTER」的聲譽，拿出各式各樣的武器準備消滅凶惡的犯罪者，一場激烈的對峙，就這樣即將展開，而其中一名「BOUNTY HUNTER」，就是手持一支大口徑短筒手槍的美麗女性－莎拿，究竟莎拿的命運會是如何呢？



CHARACTER

本作主角－莎拿（サラ），身長170cm，是一位23歲美麗秀人的女性，於東京都出生，喜歡使用上一個世紀所製造的大口徑短筒手槍作為武器。據聞每當罪犯被莎拿殺掉前，都會首先看到一隻神秘的黑蝴蝶，不過到現時為止，仍並得到確認，因為不論甚麼人見到這隻蝴蝶，亦會同樣死去。莎拿可說是現時新東京都一級的「BOUNTY HUNTER」，而今次的任務，就是收拾在新東京都中的最大犯罪者－尼多．加魯亞（レナード・ガルシア），不過有關他的年齡、身份等資料一切不明。當然莎拿不會孤獨一人去進行任務，期間還遇上一些人物提供情報或得到協助。

不一樣的文字式遊戲

遊戲裡所出現的文字，基本上全部都是以白色來顯示，不過若果對任務較為重要的線索，如重要人物，場所名稱等，便會以藍色來顯示，藉以令玩者加深留意。本作並非讓玩者單純觀看文字這樣簡單，當然還加入不少豐富有趣的新要素和解迷成份，劇情的背景均採用一幅幅高質素的CG來表達，總數多達800幅以上，而且還可以將每幅CG作拉近或拉遠的功能，再配合高速讀碟狀態，讓玩者更投入遊戲世界之中。

命運只在一線的決擇

故事進行期間，每當玩者遇上一些選擇項目時，書面下方便會出現倒數時計，並開始啟動，玩者需要在限定時間內作出行動的決定，可謂十分考驗玩者的判斷力，而選擇不同的答案，都會令劇情或行動產生變化。不過，假若選擇一些有關莎拿性命的行動時，萬一選擇錯誤的話，便有可能導致GAME OVER，所以選擇前一定要謹慎考慮，不要胡亂決定啊！至於每完成一次劇情後，都會對玩者的行動判斷給予等級，最高可獲得S級，可是到目前為止，仍未知道這些結果對故事有何影響。接著便會出現任務選擇書面，玩者可根據自己的喜好，隨意選擇下一個目標人物，以展開新的任務。





GAME DATA

發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	AVG
發售日期	5月24日
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定



暫定全七卷構成整個故事的隔月刊形式RPG《ELDORADO GATE》，轉眼間便正式踏入第四卷，相信大家早已完成第三卷，熱切期待第四卷的來臨。今卷將會回歸這系列的特色，收錄三個話數，每話都設有一位新主角出演，分別是美媽、孖馬和智智，而故事舞台則繼馬丹拿、艾斯卡魯羅和芙利斯後，轉移到一處稱為亞魯比拉（アルンビラ）地方上。究竟今次鬼神之魂的繼承者們，將遇上甚麼深不可測的事情呢？這樣便千萬不要錯過下文的報導。





ELDORADO GATE 第4卷

一切命運交給鬼神手上



發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	4月4日
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

對應周邊：VGA BOX、KEYBOARD、Modem

TEXT: AINHO

新要素不斷遞增

各玩家都知道，由第二卷開始起，往後每卷的「EXTRA MODE」裡，都引入一些新要素。繼第一卷「ENCYCLOPEDIA」和第二卷「MONSTER GALLERY」後，今次將會輪到追加「MUSIC MODE」。顧名思義，就是收錄遊戲中出現的配樂，總數多達49首，包括OPENING主題曲，每首的旋律和氣氛各有不同，全部都出自有名音樂家邊邦博氏先生。





第9話－「美瑪忙碌的一日」

本話主角美瑪，初初出生時經已被母親離棄在一處河流的附近上，隨後被三位婆婆愛巴（アバ）、艾詩尼（エシレ）和魯伊露（ルイユ）拾起來一起收養她。由於三人十分寵愛美瑪的關係，所以長大後是一位天真燦爛的少女。可是有一天，美瑪打算前往亞魯比拉之町替三位婆婆購買杖，而帶著開朗的心情返回家中時，怎料得知愛巴突然被病魔侵襲，患上一種奇怪的疾病，全身行動不能。





於是乎，身為孝順女的美媽，當然第一時間立即向鄰近髮型極為古怪的醫師尋求協助，他說世界上只有一種妖精能夠治理這種病，出現地點位於沙古也（サクヤ）草原，而美瑪冒險期間，將會得到高美斯的協助。雖然美瑪到最後成功找到妖精，但冒險旅程並非代表完結，反而還有一連串的難關正等待著她。至於美瑪的戰鬥能力方面，是眾多同伴中擁有最高念動力的一位，擅於回復系的工作，杖就是她的專用武器。







魔晶石調合竅門

在《ELDORADO GATE》世界裡，大家都知道是存在屬性相剋的概念，共有火、樹、水、光和命五大屬性，火剋樹，樹剋水、水剋火，光是獨立，而命則是回復，這些原理都對戰鬥的形勢，有著直接的影響。不過，假若身上一些屬性的魔晶石，不足應付緊接而來的敵人，但又不能補充魔晶石的情況底下，究竟如何是好呢？其實大家並不需要調合相同屬性的魔晶石，才可使出威力強大的指定屬性攻擊，只需選擇首個屬性，接後混合任何屬性的魔晶石，得出來的效果不單仍以初時的屬性為主，而且其威力也是相同。除此之外，以命屬性的魔晶石，調合一些具麻痺等異常效果的魔晶石，除回復體力外，還可治理異常效果，可謂一舉二得。至於如有追加效果的魔晶石，則不論是先選或後選，調合後亦會保留追加效果。只要大家好好善用這些調合竅門的話，對戰鬥的形勢就有很大的幫助。



琪琪（ギギ）

18歲，熱誠崇拜全能之神達爾奧斯（ダイオス），服從他的教義，是以守護世界秩序、和平而組成的「聖騎士團」團長。每當實行任務期間，都會將自己的感情暫時拋開。對於騎士團的行動，從來沒有抱著懷疑的態度。

美瑪（ミーマ）

認為這個世界是為我而存在的十二歲少女，外表雖然表露不出任何天然的氣質，但其實有天真燦爛的一面，是一位輕佻的姑娘，非常任性，因此這種性格，令到周圍的人，覺得她是一位經常惹來麻煩的人。對每項事物都容易上手，收集昆蟲就是她的嗜好。





第10話—「貪吃的孖馬」

故事開始時，由於高美斯和艾利殊二人因討厭要去修行，拒絕巴美娜所提出的要求，而令到大家生氣起來，所以巴度羅斯為免大家冒險期間惹來麻煩，只好派巴美娜一人進入現實世界中尋找新的同伴。巴美娜於亞魯比拉之町著地後，從市民口中得知這裡正舉行一年一度的武道大會，令鎮中顯得更為熱鬧。為了打探有關同伴的下落，她便決定參加這個大會。

之後，巴美娜於武道大會逐一擊敗參賽者而獲得勝利，並與大會主辦者亞拿（アラン）會面。亞拿請求巴美娜替他尋找山上居住的一位名叫孖馬之少年，原來這位少年是亞拿的兒子，就是這樣，搜索的旅程便正式開始。另外值得一提，就是本話中位於亞魯比拉之町的合成屋，將會追加新合成系統，不過現時的資料非常有限，唯有等待CAPCOM方面最新的公佈吧！

相關商品介紹

這款由CAPCOM誠意製作的《ELDORADO GATE》COLLECTION CARD第一彈，全套共有117種類，由日本有名畫家天野喜考親手繪畫，質素相當精美，每包有十張，售價為371日圓，現已正式發售。



咭片種類：

- ◆SPECIAL CARD－14種類
- ◆RARE CARD－13種類
- ◆ORIGINAL MAIN CHARACTER CARD－18種類
- ◆SUB CHARACTER CARD－18種類
- ◆ORIGINAL MONSTER CARD－27種類
- ◆GAME Ver MONSTER CARD－9種類
- ◆PUZZLE CARD－18種類



第11話—「聖騎士琪琪」

本話故事主要講述茛利殊和孖馬冒險期於亞魯比拉宿屋中，不幸被盜賊偷去二人身上的物品，於是乎，為了取回自己的物品，便請求保衛世界和平的「聖騎士團」團長－琪琪，找出這名不速之客逮捕，然而她的身份不單只是第九位鬼神之魂的繼承者，而且還與大惡魔拿斯有莫大的關係。

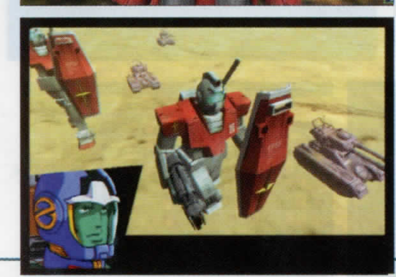


孖馬（マンマ）

12歲，以「很肚餓啊！」這句口頭禪為他的特色，可見出他是一位大食漢，只要吃得到的東西，都逃不出其口中。每當進食時，便會變得朝氣勃勃。雖然他年齡細少，但卻背負了名門家族的繼承人。







在上期小弟答應過大家若遊戲有進一步的消息會立即為大家報導，而由於此作的街機版如無意外的話會在今個月月尾推出，故遊戲的詳細資料亦開始明朗化，機體方面更大幅公開，就等小弟將得到的消息全面公開吧！



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	CAPCOM
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	今夏發售預定

DC/ACT / 1~2P

機動戰士GUNDAM 聯邦 VS 自護 移植版續報

ガンダム GUNDAM 連邦VS.ジオン

機體資料 Part.2

MSM-04 ACGUY

同屬水陸兩用的MS，開發成本非常低，雖然在陸地上的機動力高，但仍然不能彌補裝甲薄弱的缺點，不但如此，它的攻擊力亦弱。但勝在機體的發熱量較低，所以非常適合用作秘密和偵測的行動，主要的武器有米加粒子炮和爪。

HOW TO PLAY?

操作方法 Part.1

8個方向移動

射擊掣＋格鬥掣 =Sub Weapon

按實的話便可使用噴射器

射擊掣　格鬥掣　Jump





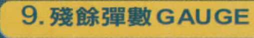




Search/ Target 切換

又係畫面詳解 Part.2

1. 勝利GAUGE
2. 準星
3. BOOST GAUGE
4. INFORMATION
5. 雷達
6. 剩餘時間
7. 敵人名字/耐久力
8. 自機耐久力
9. 殘餘彈數GAUGE



1. 在上期中已經提及過，只要任何一方的GAUGE全滿的話便會取得勝利，而增加多少便取決於擊倒敵人數目。
2. 表示出所LOCK ON敵人，並可透過Search/Target切換掣來選擇LOCK ON的目標。
3. 使用JUMP/噴射器時就會扣去，著地後便會自動回復。
4. 在這裏可看到附近敵人的資料，更可得知剛才所發出的攻擊是否擊中敵人。
5. 可知道與敵人的距離、障礙物的位置等。
6. 表示所剩餘的時間，時間完結後勝利GAUGE較多的一方便可勝出。
7. 主要是顯示出敵人名字和耐久力，而玩者便可針對耐久力較少的敵人來攻擊，從而增加勝利GAUGE。
8. 當自機的耐久力變為0時便會被擊破，而我方的勝利GAUGE亦會減少。
9. 顯示出武器的彈數，若用盡後便會在短時間內不可再次使用。







LOCK ON

要注意在畫面外的敵人是同樣可將你LOCK住，故進行戰鬥時要「一眼關七」，否則便很容易會輸掉。

戰後報告

當一場戰鬥結束後，電腦便列出一個報告，將你所擊落敵人的數目、命中率和回避率等數據表示出來，並會給你一個評價。

MS-05B 渣古I

渣古的初期型，自護的量產型MS，由於它擁有多用途的性能，故此比舊兵器確實出色很多。但當MS-06渣古II出產後便顯得有點過時，而渣古II亦是根據它的結構所開發出來。不過，論操作性始終是渣古I較好，而且往後的渣古都是以渣古I為開發的根據，故此它絕對是一個非常偉大的發明，武器方面都是以機鎗和熱能斧。

MSM-07 魔蟹

自護的水陸兩用量產型MS，在水中使用水流式火箭噴射器，而在陸上則有高機動推進器，所以無論是水陸作戰都能發揮其戰力。武器方面，有射程範圍廣泛的米加粒子炮，頭部更有6連裝火箭發射器。故此魔蟹被喻為是自護軍的水陸兩用MS中實力最高的一部。

MSM-03 GOGG

又是水陸兩用的MS，是首部能在水中使用的MS，而為了令移動的速度更快，故兩臂是可收藏在肩膀之內。但單看外型便可知道它在機動力方面是十分低，機動力弱的情況在陸上更為嚴重。可取之處便只有異常堅固的裝甲和超強的攻擊力，主要武器便是內藏的米加粒子炮。

MS-9 大魔

繼MS-7老虎後而開發的陸戰用量產型MS，為了彌補MS在地上移動力的不足，而採用了複合推進器，而且裝甲更是非常堅固，故此機動力和防禦力是比一般的MS更高。至於武器方面，主要有360mm火箭炮和高熱劍。除此之外，駕駛員便是非常出名的「黑色三連星」。



從天上所降下的罪

TEXT: AINHO

GAME PLAYERS DC GAME DATA

發行商 / 製造商：	Abel
遊戲類型：	AVG
發售日期：	5月發售預定
售價：	未定
容量：	GD ROM

繼《探偵紳士DASH！》後，Abel又再公佈另一套AVG新作，這就是移植自98年於PlayStation上推出的《EXODUS GUILTY》。本作與前者同樣，遊戲劇本、監督和人設也是由菅野ひろゆき先生獨力負責。今次Dreamcast版本，除了遊戲系統和畫面將得到大幅強化外，還追加一些新要素。遊戲的最大特色，就是以三個不同時代所構成，玩者可以隨時穿梭各個時代來進行冒險和解開謎題。配上壯大的故事物語、豐富的解謎要素，以及一眾美麗的女角，吸引程度可謂倍增萬分。

往來穿梭三個不同時代

本作《EXODUS GUILTY》，是一款打破傳統、劃時代風格的AVG類型遊戲。擁有錯綜複雜的故事物語，遊戲的移動方式，是利用方向制的不同方向，以主觀視點來移動各個場所和市鎮。故事舞台共有過去、現在和未來三個不同時代，這些時代都有著獨自的世界觀和風俗文化，玩者可以任意選擇一個時代來開始遊戲，以及故事進行中隨意穿梭各個時代。各個時代有各自不同的角色登場，除了以下將會為大家介紹六位較為重要的角色外，而且還有多位與故事拉上關係的人物出場。

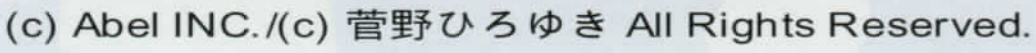


MULTI TIME ZAPPING SYSTEM

本作的最大特徵，就是採用一個名為「MULTI TIME ZAPPING」的新穎系統。除了強制進行的事件外，其餘時間玩者只要開啟這個系統，便可以隨意切換進入過去、現在或未來三個時代，來操控不同時代的主角。由於本作著重解謎成份，所以玩者要成功解決遇上的難題時，便需要利用這個系統，不停往來穿梭三個時代，尋找有用的線索、道具和情報，以決解故事中一一的謎題，繼而打開新的故事物語。







《EXODUS GUILTY》的完全版？

今次Dreamcast版本，可說是本作的完全版。藉著主機的強大機能，不單整個遊戲採用640 X 480的高解像度畫面顯示，而且追加大量新EVENT CG和原創畫像，CG質素也大幅提升。廠商收集當時PlayStation版購入者的意見當中，很多都表示將角色的對話加入配音會更好，今次終於如願以償得以實現。對於已玩過PlayStaion版的玩家，今次絕對有再一玩的價值。





過去篇——B.C.1200

有神之力加護人類的時代，世界上各個地方分佈著大大小小的村落。一位屬烏魯亞古(プレン・アーク)村落的村長瑪沙(マーサ)，因拒絕神之加護的關係，而令這條村將面臨滅亡的危機。一天晚上，烏魯亞古村突然被一團團灼熱的火球襲擊，這次一手做成的人，就是統治世界的4神官之一，有炎之豹之稱的芙尼亞(フレア)。她出現的原因，就是強迫瑪沙服從她，成為神的祭品，但瑪沙堅決不接受，結果被她放出的火炎而燒傷。後來，瑪沙的兒子亞歷士，為了父親的遺言和替母親報仇，決意找出有「神之真意」之稱的少女維路(ウィル)尋求協助，漫長的冒險旅程就這樣正式開始。





亞歷士（アーレス）

經常往來不同的村落，而廣為人知的大地之劍士。由於他全身被大褸覆蓋著，所以處處給人有一種神秘的感覺。一直對「神的意志」抱著強烈的疑問，擅長利用手上的劍和矛向4神官周旋。他是一位重情重義的男子漢，可惜經常行動過勇的關係，以致惹來很多禍端。



阿古雅（アクア）

在烏魯亞古村落中長大的不思議少女。幼年時看她的外表，已經感覺到是一位並不簡單的人。她屢次遇上亞歷士時，便感到內心存有困擾。這位性格爽朗的少女，究竟隱瞞著甚麼不為人知的秘密呢？

現代篇——A.D.2000

西曆2000年，身在平穩現代的日本中生活的高中生真道霞斯米，也是一位追求珍貴寶物的寶石獵人。這個時代的故事，主要描述霞斯米，為了傳說中稱呼為「失去的摩西第十一戒」的寶石，而遠赴歐洲南部地方展開發掘調查。期間，他從一位文化事業總裁口中得知，位於(シームゥート)地方附近的一個遺跡裡，除了知道有關第十一戒的秘密外，還有不少貴重的寶物存在。霞斯米冒險期間，將會遇上幼年時相識的橘愛，以及接二連三的事情需要面對和解決。到底霞斯米最後能否成功找到這顆寶石呢？





真道加純（真道カスミ）

雖然他只是18歲的高中生，但已是一名十分出色的寶物獵人。現正在尋找傳說中稱呼為「失去了摩西第十一戒」的寶石，期間遇上橘家的長女橘莉娜，因而被橘家的大當家看中，邀請他替遺跡發掘調查團工作。不過奇怪是必需以觀光者的身份，才能參加這次工作。



橘愛（橘アイ）

橘莉娜的妹妹，自幼時已經相識霞斯米，可謂是青梅竹馬的朋友，並且親口答應長大後，一定要和他結婚。由於她與霞斯米同樣為橘莉娜擔當發掘的工作，兩人分開長達十年，因這個機會，而得以再次重逢。不知兩人初次再度會面時，會否認得雙方呢？

未來篇——A.D.13800

全世界陷入災難，人類將面臨滅亡危機的西歷13800年，大部份地方已被荒廢。故事起初講述在花店中長大的絲兒，一天突然來了一班王室的士兵，想找出擁有最後女王之繼承權的絲兒。雖然得到將她一手養大成人的美利(ネーネ)阻擋他們繼續搜索，但卻被無情的士兵擊至重傷，在她生命將近盡頭的時候中，終於向絲兒講出一直隱瞞著她真正的身份，其實是擁有王位繼承權的王室公主。接著絲兒便遵守美利的遺言，將一條「維路之鍵」交給智慧的賢者維路，漫長的逃亡旅程就是這樣產生。

拉拉拿（ラーライラ）

自幼已失去家人和親人，而被絲兒收養，是一位顯露不出任何表情的少女。因為她經常在絲兒身邊的關係，所以自美利離開人世後，只有她才知道絲兒真正的身份。至於她的人生使命，就是確保絲兒的安全。

絲兒（スィー）

在18歲生日時才得知自己原來是王室貴族的公主，並且擁有最後女王的繼承權。由於一次王室內的政變，引發起殺戮事件，所以絲兒與拉拉拿，便一起展開逃亡的旅程。











◆今次就算播放動畫片段的時候，亦會加入配音



by 泰

FireProWrestling 週末摔角大狂熱！

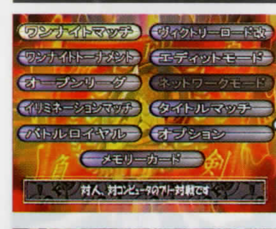
GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	Spike
售價	6800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	36BLOCK
發售日	發售中

DC/SPT/1~4P/對應VGA/對應網絡/對應DC專用MOUSE

近期在DC上推出了一個以摔角遊戲，雖然畫面的質素較差，但卻有著一定的遊戲性。遊戲中的設定亦非常細緻，而最大的好處當然是可8人一同進行遊戲，所以喜歡摔角這項運動的朋友就不要錯過了（在香港相信都沒有太多……）。另外，由於筆者對摔角這項運動是毫無認識的，若有甚麼錯誤之處，請多多包涵……













MODE 簡介：

One Night Match

可供玩者與電腦作出普通比賽的模式，在這裏可調教各項設定，如對戰的形式、的比賽場地和裁判等。

One Night Match

最多可有16組作出比賽，而1對2的情況更有機會出現呢！

Open Leage

最多可有64人作出比賽，最後取得勝利次數最多的便成為勝利者。

Elimination Match

最多可5人作出團體戰。

Battle Royal

最多可8人作出比賽，而形式便是大亂鬥。

Victory Road

可參加不同的比賽，包括個人戰、團體戰等。目的當然是要成為最強的摔角手。

Edit Mode

遊戲的靈魂所在，在這裏自己創造一個屬於自已的摔角手、團體的標誌、甚至是裁判的外貌亦可自行調教。

Network Mode/FireProWrestling D Homepage

利用網絡來觀看FireProWrestling的最新資料，下載新資料和網上對戰。

Title Match

玩者可在這裏設立一些賽事，並用選手作出賽，而玩者亦可在這裏使用自已的Edit角色作賽呢！

Option

在這裏玩者可調整各項設定。

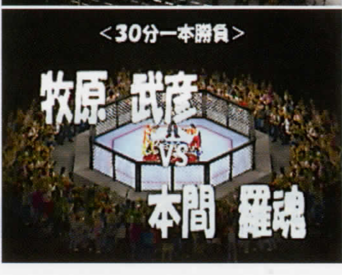
Memory Card

在這裏可讀取或儲存記錄。

基本操作！

老實說，遊戲的操作雖不是太複雜，但若要將各種技倆運用得宜都需要少許時間熟習。方向掣是令角色作出8個方向的移動；Analog Stick是作出挑釁(每個角色都有三至四種)；X和A都是小技攻擊；B和X＋A都是作出大技攻擊；而Y是奔跑，可透過方向掣來改變；L是呼吸，主要用途可參閱下文；將R配合方向掣使用便可令角色圍繞對手移動，對避開對手的攻擊十分有效。







在摔角中，使用投技是十分重要的一環。幸好此作可使用各種投技的指令並不是太複雜，當角色之間互相抓著的時候，只要配合不同的攻擊鍵便可使出，而角色被抓住的位置不同（如背部，躺在上等），所使用的投技亦會有所分別。

呼吸的重要！

當角色的體力下降得越多，喘氣的次數便會越頻密，這時便要利用呼吸來稍作回復，否則便會很容易輸掉。



比賽場地的分別！

在遊戲中設有很多比賽的場地，其中猶以金網爆破場地和有刺鐵線場地最為有趣。前者是在擂台旁邊的四周都滿佈電流，若不慎觸碰便會觸電，甚至會被擊至頭破血流呢！而後者便是在擂台的四個角都佈滿鐵絲，被擊中當然都是會受傷啦！





發行商 / 製造商	翔泳社
遊戲類型	3D SHT
推出日期	2 月 22 日
售價	6800 日圓，初回限定版同價
容量	GD ROM
記憶	4 Blocks

對應周邊：震動器

MACROSS M3 經已推出，故事承接原祖Macross ，講述皇牌機師夫婦「麥斯」與祖拿達人「米娜」於祖拿達戰役後的事蹟，故事劇性極濃，加上不俗的空戰系統，是近陣子DC 上的水準之作，大家不容錯過。

MACROSS 以後

始自2009年祖拿達戰役的一年戰爭，憑著「林明美」的歌聲與Macross部隊等人的努力，宇宙終於回復和平。

共識底下，地球聯邦軍與祖拿達政府開始同心合力邁向無邊的銀河系拓尋新大陸，遺憾地那只是新一場戰爭的序曲。和平後不到幾年，多派反聯邦勢力份子決心脫離聯邦支配，銀河系邊境地區內亂逸生。於是，在2014年，為對抗綿綿不斷的對抗勢力，「麥斯」與「米娜」兩名軍人被調配進聯合軍組織特殊部隊，往各地鎮壓，一隊只有兩名成員的特殊部隊「Dancing Scull」從此誕生。

Dancing Scull 特殊部隊







◆麥斯 (聲優：速水奬)

麥斯(マツクス)，暱稱
全名麥斯里昂・珍納斯(マクシミリアン・ジーナス)
天才機師，與祖拿達戰役中擊敗敵方「米娜」，互相賞識相愛，戰亂後結成夫婦，有皇牌夫妻之稱。

◆米娜 (聲優：竹田 えり)

米娜(ミリア)，暱稱
全名米娜・法玲蘭・珍納斯
(ミリア・ファリーナ・ジーナス)
前祖拿達星人婦人戰隊隊長，麥斯妻子。

◆蕾莉亞(聲優：半場 友恵)

雷莉亞(モアラミア)
全名蕾莉亞・絲芳(モアラミア・シフォン)
祖拿達人，自少受軍國主義思想薰陶，戰機操控技術一流。遊戲中段被米娜和麥斯收養，加入成為Dancing Scull 一份子。

◆Dancing Scull 母艦《艾格力斯》

Dancing Scull 專用特務巡洋艦
為隱藏行裝，成員甚少。

遊戲模式

遊戲前先帶大家預覽遊戲模式。

Game Start	開始故事模式，遊戲主幹。
Free Mission	重玩故事模式中一度完成的任務。
Configration	更改設定。
Internet	連線到Macross M3 官方網頁，下載遊戲資料；或是參加問答遊戲，拿取隱藏機體。

有關故事模式

故事模式以章節進行，每章有三個流程，循環進行。

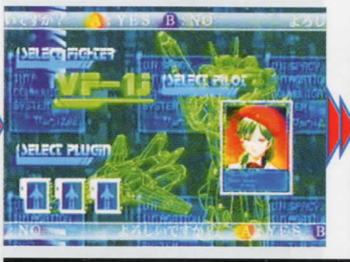
對話



Mission Briefing



機體、角色選擇



任務開始



有關對話

順帶一提，角色選擇於指定章詳會略略影響該章後及之後一章起首的劇場發展，想徹底了解遊戲世界觀的話可分別以三位主角逐一完成遊戲。

有關機體選擇

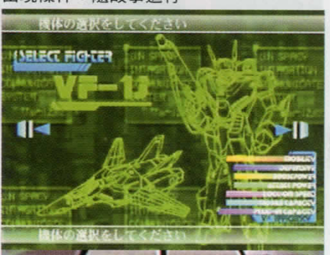
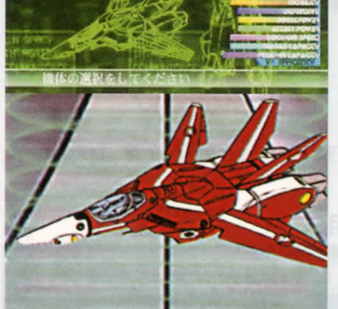
選擇機體時，順留意每部戰機性能各異，最明顯可見Plug In及Action Point一項，每部戰機可載附件數均有不同，詳細如下。

機 體 表

◆ VF-1 J

Plug In 量：3　導彈數：2

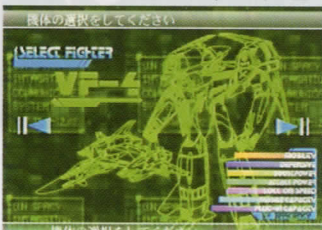
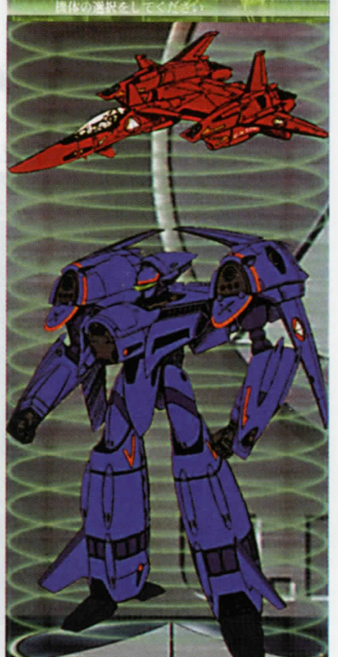
出現條件：隨故事進行


◆ VF-4

Plug In 量：4　導彈數：3

出現條件：累積分數達 400,000 分以上

◆ VF-9

Plug In 量：5　導彈數：3

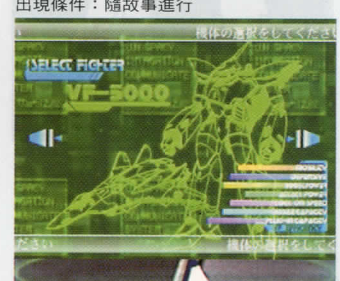
出現條件：累積分數達 40,000 分以上




◆ VF X-11

Plug In 量：7　導彈數：7

出現條件：隨故事進行







◆ VF-14

Plug In 量：7

導彈數：5

出現條件：累積分數達 550,000 分以上

◆ VF-3000

Plug In 量：5

導彈數：3

出現條件：累積分數達180,000 分以上

◆ VF-5000

Plug In 量：6

導彈數：4

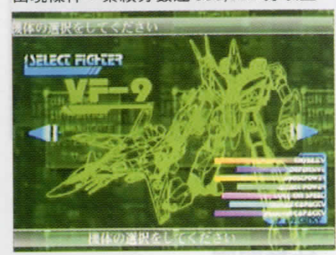
出現條件：隨故事進行

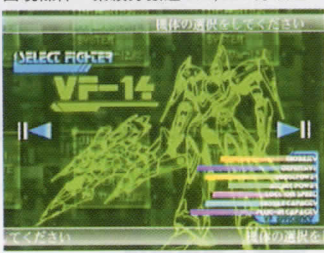
◆ Variable • 古拉捷※蕾莉亞專用

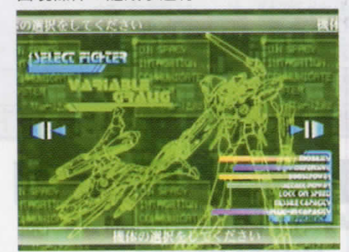
Plug In 量：6

導彈數：Nil，但可使用無限發大砲

出現條件：累積分數達 490,000 分以上



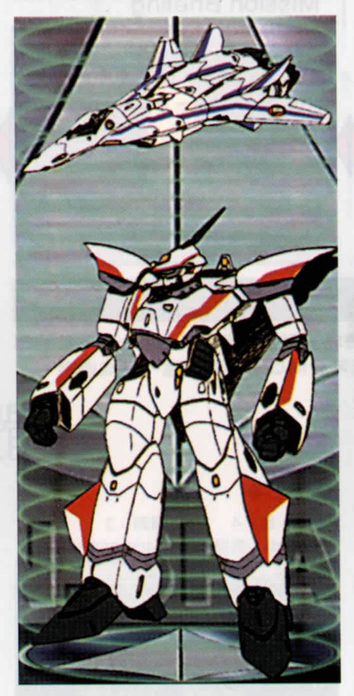














◆ YF-19

Plug In 量：8

導彈數：7

出現條件：於Internet 模式的Password 選項輸入「68134581」

※只限於Free Mode 模式使用

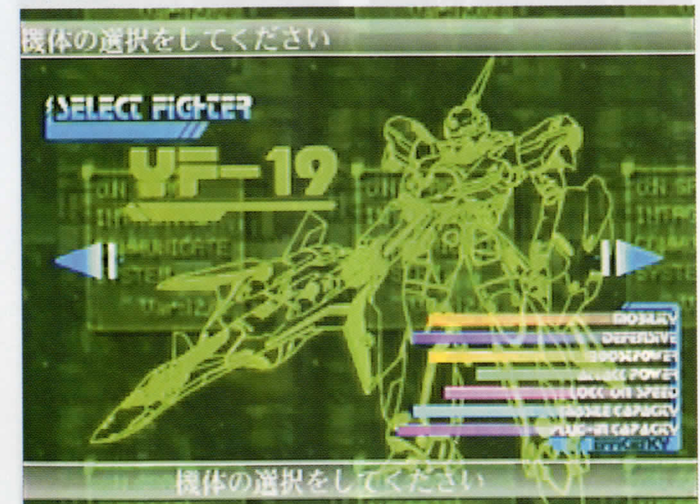
◆ YF-21

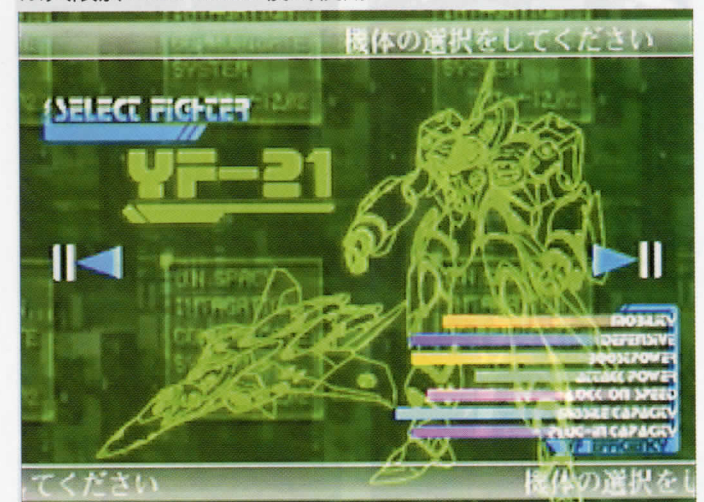
Plug In 量：7

導彈數：8

出現條件：於Internet 模式的Password 選項輸入「25193621」一組密碼

※只限於Free Mode 模式使用





Plug In

選擇機體後，因應使用機體，玩家可為戰機裝上一定數量的附件，增強戰機性能。每件附件性能和重量各異，詳細如下。



畫面解說

Score
顯示玩家的分數

Missle
可發射導彈上限，導彈爆破後會回復

敵座標
顯示敵人位置
黃色　敵人
紅色　目標

Lock On Mark
範圍內會自動瞄準敵人

Action Point
特殊技值，詳見後頁解釋

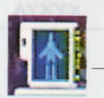
時限
各種訊號

訊息	意思
AP 不足	Action Point 不足以供玩家使用指定 Action Point 特技
後方ミサイル接近	後邊有導彈接近
逆侵攻肴意	行錯方向
戰域離脫注意	正邁向戰場外方向

Boost/Search Limit
加速計及鎖敵計(Lock On)，加速及按R2 鎖死敵人時均會遞減，隨時間回復

Shield Power
機體耐久值

Plug In 表

	功能	重量	拿取條件
	◆ 增強Boost/Serach Limit 值的耐久力	1	Nil
	◆ 提升Lock On 速度	1	Episode 3 總分數達110,000 分以上
	◆ 減底因撞擊地面及建築物所受的傷害	1	Nil
	◆ 提升機體的迴旋力	1	Episode 2 總分數達 90,000 分以上
	◆ 提升機體的防禦力	2	Episode 1 總分數達 70,000 分以上
	◆ 提升導彈的攻擊力	2	Episode 4 總分數達 90,000 以上
	◆ 提升機槍的攻擊力	2	Episode 5 總分數達 90,000 以上
	◆ 導彈上限數加1，最多可加至10 枚	3	Episode 5 總分數達 80,000 以上
	◆ 擴張Lock On 範圍	3	Episode 6 總分數達 110,000 以上
	◆ 干擾敵人，減緩敵人反應	3	Episode 7 總分數達 110,000 以上
	◆ 播放《林明美》名曲「小白龍」，令部份敵人喪失鬥志	4	以Bad End 完成遊戲
	◆ 播放《林明美》名曲「可有記起愛」，令部份敵人喪失鬥志	5	以Good End 完成遊戲　蝗



操控

Analog	移動
方向鍵	變形
上	變成戰機 (Fighter)
下	變成半戰機 (Gawark)
左或右	變成機械人 (Battloid)
A	機槍 / 長按可鎖死敵人，然後發射導彈
L	加速
R	自動索敵(只限機械人)

空戰課程

雖說是空戰遊戲，不過Macross M3玩法上有別一般空戰遊戲，由於機體過份靈活，所以方向位置在遊戲上不太重要，只要朝著敵人方向不斷以機槍和導彈追擊即能擊倒敵人。即使被導彈追尾，玩家也可以從容轉換形態，或是突然加速避過導彈或砲火，加上戰機體力極高，即使身中極多槍，也只是微微受傷，可謂沒有什麼難度。以下為大家略略介紹遊戲常用的戰略。

空中戰擅用Lock On

由於敵人實在靈活，單以戰機追擊實在費時。為拿取高分數，玩家在敵人進入射程範圍後應該不時運用機械人獨有的Lock On功能，鎖死敵人後以導彈和機槍攻擊，這樣一來即可快速摧毀敵人。如果 Action Point 和 Boost/Search Limit計也用盡的話則可變成飛機作游擊戰，待兩項能力得以補充再循環戰法，可隱操勝卷。

地上戰宜用Gawark

地面上，由於機械人形態十分遲鈍，戰機又不能長期停留在指定位置，所以地上戰最宜用Gawark形態。Gawark形態既靈活，又能在指定範圍上自由縱橫，加上加速變為跳躍，很容易就能避過敵人砲火，邊迴避，邊反擊。再者，即使撇除跳躍，Gawark極度敏捷，只要玩家前後來回移動，敵人也很難擊中玩家，進退可攻。

善用Action Point

遊戲中，「麥斯」、「米娜」和蕾娜亞三名角色各有一個Action Point上限，運用 Action Point，輸入適當指令，玩家可以作出各色其色的特殊技。Action Point 亦會隨時間回復，交替使用Lock On 和 Action Point 可助你快速過關。

角色	Action Point 數
麥斯	7
米娜	6
蕾莉亞	5

Action Point 行動	功能	消耗點數	指令
左側轉回避	右筋斗避開敵人攻擊(只限機械人)	1	YA
右側轉回避	左筋斗避開敵人攻擊(只限機械人)	1	XA
Flare 散佈	散佈Flare 避過敵人導彈(只限戰機)	2	XXA
Gunpot 亂射	以 Gunpot 迎彈導彈(只限機械人)	3	XYA
導彈亂射	發射所有導彈攻擊周圍的敵人	5	XYXYA

Story Mode

接下來為大家完全攻略Macross M3 。

Episode 1

A.D.2014
惑星Neo ‧ York
New Alabama 沖迎擊戰
推薦Plug In : Boost/Serach Limit 增加

序章

於房間內，
米娜：「呼，終於可以回來了」
麥斯：「中途站的招待會永遠都那麼倦人。」
米娜：「單單知道是林明美和古力華艦長 (前Macross 艦長)的朋友就待我們像奇珍異獸般。」
麥斯：「我們也被看成歷史的一部份吧。」
米娜：「…？」
麥斯：「這種感覺，你不會明白的吧。」
米娜：「祖拿達人不會明白，不過司令部那可愛的地球人倒像明白呢。那載紅色耳環的…」
麥斯：「那是…知友。」
米娜：「那要沾上香水的嗎?」
麥斯：「是，是對方絆倒的。」
米娜：「麥斯身邊經敘都有女性絆倒的嗎?」
麥斯：「不知誤會哦。真的是普通知友來呀。」
米娜：「這也是歷史的一部份吧。」
麥斯：「?」
米娜：「就像我剛才說自己是知人般便被待作奇珍異獸般，麥斯你也是這麼說。」
麥斯：「那是…」
突然傳來緊急通知，
司令官：「緊急事件，Dancing Scull 馬上來會議室。」
麥斯：「噯，有事召集天才夫婦了。」

Episode 1-1

目的：迎專敵陣部隊，加以殲滅
時限：3 分鐘
備註：遊戲首個任務，十分簡單，參考空戰課程不難過關。不過任務中要留意時間，最好可以在 36 秒前擊退所有敵人，不然進不了舞台裡關。





完整故事

米娜版本

舞台起首：

司令官：「Crimson Scull，這是《艾格力斯》。差不多和敵軍接觸了，不要疏忽檢查雷達。盡力阻止敵人吧，這邊會干擾敵人以掩護你。」
米娜：「這邊也索到敵人了，小徵大戒一下吧。」
通信員：「感應到敵人雷達周波。這邊也被敵人發現了。加油，呼呼的打倒敵人吧。」
米娜：「呼呼，唔…也對麥斯那麼說的嗎?」
麥斯：「呼呼嗎…
通信員：「呀?怎會，那很普通啊，米娜中尉。」
米娜：「普通嗎…毅之不讓一機逃掉。」

麥斯版本

舞台起首

司令官：「Blue Scull，這是《艾格力斯》。差不多和敵軍接觸了，不要疏忽檢查雷達。盡力阻止敵人吧，這邊會干擾敵人以掩護你。」
麥斯：「知道。算是鬆鬆筋骨吧。」
通信員：「感應到敵人雷達周波。這邊也被敵人發現了。加油，呼呼的打倒敵人吧。」
麥斯：「呼呼嗎…你加入部隊有多久？」
通信員：「3年前加入，當通信員則只有2個月。有幸可以為出色的麥斯傳遞信息。」
麥斯：「新人嗎…算，可愛的倒算好。…馬上開始戰鬥。」





Episode 1-2

出現條件：完成Episode1-1 時，時限至少尚餘36 秒。
目的：擊退敵方戰機
時限：3 分鐘
備註：一對一空戰，無甚難度，只需交替使用Lock On 和Action Point 可輕易取勝。





完整故事

完成舞台後
通信員：「這邊《艾力格斯》，敵軍開始撤退。」
司令官：「做得好，任務完成。」

米娜版本

米娜：「太過輕鬆了，敵人也真懦夫。」
司令官：「有勞了，回艦吧。」
通信員：「請用頻通７誘導鐳射。嘔一聲的回來吧。」
米娜：「知道。真想快些回去沐浴。」
機倉內：
米娜：「…」
麥斯：「米娜？」
米娜：「我畢竟是祖拿達人。即使動怒，一踏入戰鬥就忘了…」
麥斯：「不，錯了。在祖拿達人之上，你是我的妻子。」
米娜：「麥斯…」
麥斯：「讓你生氣了，對不起。」
米娜：「唔…早忘掉了。」





麥斯版本

司令官：「有勞了，回艦吧。」
通信員：「請用頻通７誘導鐳射。嘔一聲的回來吧。」
麥斯：「知道，我的去向就交給妳了。」
通信員：「是。」
機倉內
麥斯：「呼。」
米娜：「嘿。戰鬥後香水味都消失了。」
麥斯：「在我們之間只有戰鬥才是真實嗎。」
米娜：「算是那樣吧。縱有一天這也會成為我們夫婦的一部份。」



Episode 2

A.D.2018
惑星Chris Torania
New Nile 兵器基本殲滅戰
推薦Plug In：Boost/Serach Limit 增加

序章

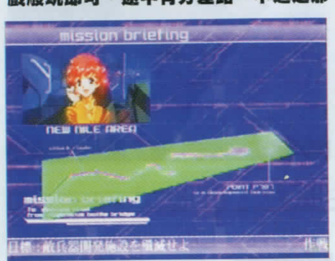
在效外
麥斯：「原來你在這裡。」
米娜：「怎麼了?」
麥斯：「怎什麼！為什麼丟掉我珍貴的物件。」
米娜：「珍貴的…呀~~，是那領帶和舊織法織成的領巾嗎?」
麥斯：「係呀。」
米娜：「全部都是女孩裡得來的東西。麥斯才不應將那些物件擺到妻子看得到的地方。」



麥斯：「地球人都重視回憶品。」
米娜：「我和芽子談過了，她說地球人一般都會丟掉的。」
麥斯：「即使丟掉，也有其他手法吧。」
米娜：「…!」
突然傳來緊急通知，
司令官：「緊急事件，Dancing Scull 馬上來會議室。」
麥斯：「出擊了!」
米娜：「你想逃避嗎!」
麥斯：「不是逃避。」

Episode 2-1

目的：越過山峽到達敵軍開發工場
時限：5 分鐘
備註：最盡要儘快到達目的地，最好在1 分鐘前過關，否則到不了遊戲的裡關。沿途上沒有敵人，有的只是砲台和機雷。時間有限，所以一開始可變成飛機，當賽車遊戲般玩即可。途中有分差路，不過走那一條也無所謂。如被導彈追尾時可加速或使用 Action Point 以Flare 散佈擺脫，只要小心那不難在1 分鐘前過關。








完整故事

舞台起首

米娜版本

米娜：「敵人差不多到吧。」

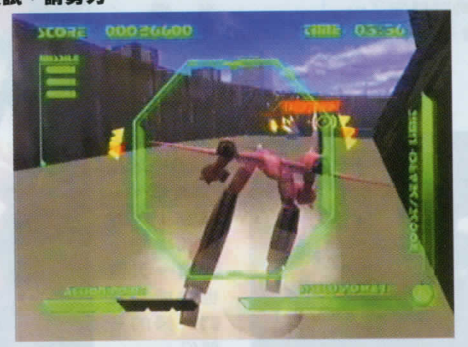
麥斯版本

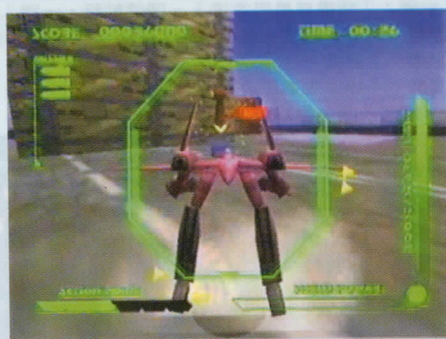
麥斯：「差不多入侵據點了。那麼，走吧。」

Episode 2-2

出現條件：完成Episode2-1 後時限至少尚餘1 分鐘。
目的：擊毀所有目標鐵塔
時限：4 分鐘
備註：過關目的在於座標上紅色箭咀的鐵塔，全部擊破即可過關。不過鐵塔旁都有機械人和砲塔掩護，砲塔還可以不理，不過就一定要先除掉機械人。機械人砲火準繩度極高，只專肴攻擊砲塔而置之不理的話危朗甚大，相信打不到兩個塔機體已失去一半能源，不是明智做法。另外要導彈並不能鎖死砲台，所以只能用機槍耐心攻擊。
由於是地面戰，所以機械人形態在這關沒有多大用處，倒不如轉用靈活的Gawark，待打完一個砲塔後即變戰機快速飛向另一個目標，不斷循環即可過關。舞台上敵人極多，初上手的玩家可能要多番嘗試，請努力。







完整故事

舞台起首

米娜版本

米娜：「紅色的塔好搶眼呢。將所有搶眼的都摧毀吧。」

麥斯版本

麥斯：「大概那紅色塔就是中樞設施吧，徹底摧毀那個就行吧。」

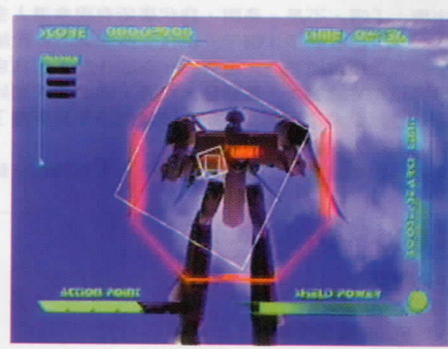


Episode 2-3

目的：擊毀敵機體
時限：5 分鐘
備註：交替使用 Action Point 及 Lock On 鎖死敵人，不斷以飛彈攻擊可輕易獲勝，請參考飛行課程。







完整故事

米娜版本

舞台起首

通信員：「這邊《艾格力斯》。緊態事件，現在解除無線封鎖。」
司令官：「Crimson Scull，一部戰鬥機體正處於備戰往你那邊去了。」
米娜：「單單用一部戰機迎擊？」
通信員：「電腦資料內沒有該部機體。依你那邊的影像資料分析，大概是古拉捷(祖拿達人使用的機體)的發展形系。」「現在將推測的武裝及馬力等等資料輸送給你。」
米娜：「我也曾經是祖拿達的兵士哦。是古拉捷的發展形的話，我大概都推測到。」
司令官：「特別任舞開始。令新型兵器失去活動能力生擒。待機體喪失戰鬥能力後會派支援部隊活捉。我批準在不得以的情況不擊毀機體。」
米娜：「Crimson Scull，準備好戰鬥。」

舞台完結後

米娜：「這邊 Crimson Scull，敵機喪失戰鬥能力，請確認。」
通信員：「《艾力格斯》確定。」
司令官：「有勞。做得好，米娜中慰。已派遣狩獵隊了，請馬上回艦。」
通信員：「誘導鐳射是頻道 5 嗳。」
司令官：「確定誘導鐳射…不用嗳吧…《嗳》呀。」
在艦橋，
神秘少女以祖拿達語：「馬上放開我!不然殺掉你們。」
米娜以祖拿達語：「冷靜。無人會傷朗你。」
神秘少女以祖拿達語：「我是蕾莉亞•絲芳！任誰也傷不了我。受傷的只會是我的敵人！」
麥斯：「還不是小孩嗎。聽聞俘擄到古拉捷的機師，走來看看原來是。」
米娜：「即使是小孩子，祖拿達人就是祖拿達人。」



蕾莉亞以祖拿達語：「蕾莉亞是祖拿達的戰鬥星，塗上血的劍。」
麥斯：「說什麼？」
米娜：「蕾莉亞是祖拿達的戰鬥星，那麼說。」
麥斯：「祖拿達的戰鬥星嗎…在小孩子而言，口吻真固執。」
米娜：「正因為是小孩子。因為是小孩子，才會對大人唯命是從。」
麥斯：「那麼說沒有大人對這孩子說個溫柔話吧，從以前開始就。」
米娜：「是…那是祖拿達，戰鬥民族。」
麥斯：「…」
米娜：「唔，麥斯。不如讓這孩子微縮(祖拿達人的體形比地球人大好幾倍)化，待我們收養她吧。」
麥斯：「米娜！」
米娜：「我一邊戰鬥一邊那麼想。剛才因為丟了你的回憶回令人動怒了，可是我與你相遇前連回憶是怎麼一回事不知道…甚至不懂那字眼(即回憶)。所以，這孩子也…」
麥斯：「知道了。讓這孩子以後的人生充滿回憶吧。」
米娜：「麥斯，多謝。」
蕾莉亞以祖拿達語：「混蛋們，在說什麼！還我自由！」
米娜以祖拿達語：「蕾莉亞•絲芳。你由今天開始成為我們的孩子。」
蕾莉亞以祖拿達語：「孩子？收我做孩子又幹麼了！所有祖拿達人都是平等的戰鬥人民。」
米娜以祖拿達語：「那是撇除戰鬥，可以讓你幸福的辦法。」
蕾莉亞以祖拿達語：「戰鬥就是一切。沒有什麼比看到敵人的血更快樂！」
米娜以祖拿達語：「我《米娜•法玲蘭•珍納斯》以拼命打倒你的名義和血為誓！這是命令！」
蕾莉亞以祖拿達語：「！…勝利者拼上名義和血的命令…知道。蕾莉亞•絲芳服從勝利者。」
麥斯：「服了嗎？」
米娜：「唔。」
麥斯：「那就好了。」
米娜：「麥斯，真的無問題嗎？」
麥斯：「好啊，這樣就。」

麥斯版本

麥斯：「米娜：「這邊 Crimson Scull，敵機喪失戰鬥能力，請確認。」
司令官：「有勞。做得好，麥斯上慰。已派遣狩獵隊了，請馬上回艦。」
通信員：「誘導鐳射是頻道 5 嗳。」
司令官：「確定誘導鐳射…現在回艦。」
米娜：「麥斯。」
麥斯：「多謝妳來幫你。有關捉到的新型古拉捷機師，我不大會聽祖拿達語。」
神秘少女以祖拿達語：「馬上放開我!不然殺掉你們。」
米娜以祖拿達語：「冷靜。無人會傷朗你。」
神秘少女以祖拿達語：「我是蕾莉亞•絲芳！任誰也傷不了我。受傷的只會是我的敵人！」
米娜：「十分暴躁呢。」
蕾莉亞以祖拿達語：「蕾莉亞是祖拿達的戰鬥星，塗上血的劍。」
麥斯：「說什麼？」
米娜：「蕾莉亞是祖拿達的戰鬥星，那麼說。」
麥斯：「祖拿達的戰鬥星嗎…在小孩子而言，口吻真固執。」
米娜：「正因為是小孩子。因為是小孩子，才會對大人唯命是從。」
麥斯：「那麼說沒有大人對這孩子說個溫柔話吧，從以前開始就。」
米娜：「是…那是祖拿達，戰鬥民族。」
麥斯：「米娜，不如收養她吧？」
米娜：「…」
麥斯：「我一邊戰鬥一邊那麼想。剛才因為回憶品被你丟了而生氣，妳曾說與我相遇也沒有回憶。」







米娜：「…」
麥斯：「想著那事的事候便與這孩子相遇了。怎樣？現在起就由我們兩個與這孩子一起創造回憶吧？」
米娜：「麥斯…」
麥斯：「反對嗎？」
米娜：「唔，不是。多謝，我代表所有祖拿達人多謝你。」
麥斯：「已收養了3個了。現在加多個又怎…微縮化便好吧。」
蕾莉亞以祖拿達語：「混蛋們，在說什麼！還我自由！」
米娜以祖拿達語：「蕾莉亞•絲芳。你由今天開始成為我們的孩子。」
蕾莉亞以祖拿達語：「孩子？收我做孩子又幹麼了！所有祖拿達人都是平等的戰鬥人民。」
米娜以祖拿達語：「那是撇除戰鬥，可以讓你幸福的辦法。」
蕾莉亞以祖拿達語：「戰鬥就是一切。沒有什麼比看到敵人的血更快樂！」
米娜以祖拿達語：「麥斯里昂•珍納斯」以拼命打倒你的名義和血為誓！這是命令！」
蕾莉亞以祖拿達語：「！…勝利者拼上名義和血的命令…知道。蕾莉亞•絲芳服從勝利者。」
麥斯：「服了嗎？」
米娜：「唔。」
麥斯：「那就好了。」
米娜：「多謝，麥斯。為我收養這孩子…」
麥斯：「沒什麼大不了啊。可是，現在開始才艱難，可要在什麼都無的這個地方創造回憶。」
米娜：「唔。」

Episode 3

AD2020
惑星Neo York
VF-5000 護衛作戰

序章

房間內
蕾莉亞：「呢爸爸，媽媽。VF-1(Macross韋基利原祖機體)機體有缺點嗎？」
麥斯：「VF-1雖然是舊機體，不過十分可靠。沒有什麼缺點。只是Gawark變形有點慢吧。」
米娜：「呀，那不是因為你追求機體可能以上的反應速度嗎。」
蕾莉亞：「因為可靠，所以有不可能？」
麥斯：「是哦。」
蕾莉亞：「那麼，可靠而機動力低的機體，與機動性高而不可靠的機體，你選那個？」
麥斯：「因應情況吧，問太紳了。」
蕾莉亞：「難？怎樣難？像Variable古拉捷動力系統般？」
麥斯：「米娜。果然是祖拿達人，所有基準都在那裡(指對機械)。」
米娜：「是呢。不過，逐漸像個人了。大概不久也會對音樂產生興趣。」
麥斯：「是就好了。」
蕾莉亞：「音樂最討厭。要是聽那個，倒不如聆聽戰鬥中的通信。」
麥斯：「唉唉」
米娜：「呀，爸爸。VF-5000是怎樣的機體？現正開發中吧？」
突然傳來緊急通知，
司令官：「緊急事件，Dancing Scull馬上來會議室。」
米娜：「麥斯，不得了。」
麥斯：「蕾亞(暱稱)，對不起。爸爸媽媽現在要出去了。」
蕾莉亞：「呀！」
麥斯：「對不起哦。」
米娜：「蕾亞，要乖乖哦。」



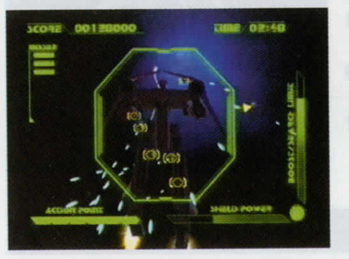


Episode 3-1

目的：迎擊敵軍，加以殲滅
時限：4分鐘
備註：雖然以掩護VF-5000為題，不過VF-5000根本不在舞台上，不會受到敵人攻擊，所以基本玩去與Epsiode 1-1無分別，不難過關。
推薦Plug In：Boost/Serach Limit增加









完整故事

米娜版本

舞台起首：
通信員：「這邊《艾格力斯》。遠距離雷達捕捉到敵人戰機群，推測是埋伏的敵機，請戒備。」
米娜：「這邊Crimson Scull，離相遇還剩多少時間？」
通信員：「據推測值尚餘30秒。你那邊雷達差不多可以探測到。」
米娜：「那麼，論到我出場了。麥斯盡情玩玩吧。」
麥斯：「這邊Blue Scull。承你貴言。今天的主角始終是你。」
米娜：「新機體感覺如何？」
麥斯：「加速與機動性也好。雖然加速時略為感到微震，大概不會影響正敘運作，簡單調較就可改善。」
司令官：「《艾格力斯》命令Dancing Scull，Crimson Scull儘快擊退敵人，掩護Blue Scull通過地區。」
米娜：「Crimson Scull，知道。」
麥斯：「Blue Scull，知道。」



舞台完結後

米娜：「這邊Crimson Scull，已擊敵所有敵機。請確認。」
通信員：「這邊《艾力格斯》。發現新敵人。似乎是敵軍增援部隊。」「勢力好像比剛才還要弱，也請呼呼的擊倒他們。」
麥斯：「Crimson Scull，失手了呢，時間花多了。」
米娜：「可沒有浪費時間。」
麥斯：「可是，不是縱容敵人增援了嗎。」
米娜：「正因為那麼的敵人滿足不到我。」

麥斯版本

舞台起首：

通信員：「這邊《艾格力斯》。遠距離雷達捕捉到敵人戰機群，推測是埋伏的敵機，請戒備。」
麥斯：「這邊Blue Scull，離相遇還剩多少時間？」
通信員：「據推測值尚餘30秒。你那邊雷達差不多可以探測到。」
麥斯：「Crimson Scull。小心背後，妳沒有配備武器的。」
米娜：「這邊Crimson Scull。你才不要因為我在而倚賴我。」
麥斯：「知道了。先不說，VF-5000的性能怎樣？」
米娜：「唔，雖然操縱反應過敏，不過可以調詳。轂括說得上是良好吧。真新鮮啊，新機體的味道。」
司令官：「《艾格力斯》命令Dancing Scull，Blue Scull儘快擊退敵人，掩護Crimson Scull通過地區。」
麥斯：「Blue Scull，知道。」
米娜：「Crimson Scull，知道。」

舞台完結後

麥斯：「這邊Crimson Scull，已擊敵所有敵機。請確認。」
通信員：「這邊《艾力格斯》。發現新敵人。似乎是敵軍增援部隊。」「勢力好像比剛才還要弱，也請呼呼的擊倒他們。」
米娜：「Blue Scull，皆因你鬧著玩。」
麥斯：「不用那麼說吧。」
米娜：「不是口吻問題，是手法的問題(指麥斯)。」
麥斯：「那麼，再一次讓你看看我的手法。」

Episode 3-2

出現條件：完成 Episode 3-1 時，時限至少尚餘 48 秒。
目的：迎擊敵軍，加以殲滅
時限：4 分鐘
備註：Episode 3-1 的延續，與上一關可謂沒有分別，難度亦無異，不難過關。



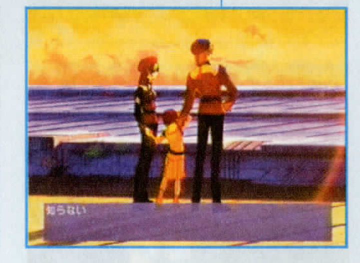


完整故事

米娜版本

舞台完結後

通信員：「這邊《艾格力斯》，這邊《艾格力斯》。戰鬥領空上的敵人經已被完全擊退。」
米娜：「Blue Scull，請問戰鬥評價。」
麥斯：「不要那麼兇啊，比起剛才，動作瀟洒多了。」
米娜：「多謝，Blue Scull」
司令官：「Dancing Scull，直到最後也不要疏忽，護送新型戰回艦吧。私事請你們遲些再談。」
米娜：「Crimson Scull，知道。」
麥斯：「Blue Scull，知道。」
米娜：「虧你只懂逃避！」
麥斯：「是我才逃得脫，一般而言都被擊落了。多得你優秀的護衛」
米娜：「你。」
蕾莉亞：「呀，爸爸與媽媽在戰鬥，在戰鬥。也讓我參加！」
麥斯：「呀，蕾亞，爸爸和媽媽不是在戰鬥。」
米娜：「是啊，只是吵架吧了。」
蕾莉亞：「吵架？」
麥斯：「唉唉…」
米娜：「我們也對這孩子束手無策呢。」
麥斯：「是呢…」
蕾莉亞：「呀！爸爸媽媽！好美麗的夕陽！」
米娜：「這孩子也…」
麥斯：「在不知不覺間也知道夕陽的美麗了。」



麥斯版本

舞台完結後

通信員：「這邊《艾格力斯》，這邊《艾格力斯》。戰鬥領空上的敵人經已被完全擊退。」
麥斯米娜：「還有意見嗎？」
米娜：「倒沒有。」
麥斯：「妳口吻令人氣憤。」
司令官：「Dancing Scull，直到最後也不要疏忽，護送新型戰回艦吧。私事請你們遲些再談。」
麥斯：「Blue Scull，知道。」
米娜：「Crimson Scull，知道。」
回到母艦內，
麥斯：「不要因妳自己冇能力做到而遷怒於氣。」
米娜：「你才不要因為戰鬥未如順利而將茅頭轉向我。」
麥斯：「甚麼不順利，不是很完美嗎。」
米娜：「什麼時麼那樣拖泥帶水的打法都叫做完美了。」
蕾莉亞：「呀，爸爸與媽媽在戰鬥，在戰鬥。也讓我參加！」
麥斯：「呀，蕾亞，爸爸和媽媽不是在戰鬥。」
米娜：「是啊，只是吵架吧了。」
蕾莉亞：「吵架？」
麥斯：「是其中一種溝通。」
米娜：「麥斯，你還說…吵架不是雙方各執己見戰鬥嗎。」
蕾莉亞：「果然在戰鬥！」
麥斯：「都說不是…要怎樣解釋好妳才會明白呢…」
米娜：「是呢…吵架意都消失了。」
蕾莉亞：「呀！爸爸媽媽！好美麗的夕陽！」
米娜：「這孩子也…」
麥斯：「在不知不覺間也知道夕陽的美麗了。」

Episode 4

AD2022
惑星New Asia
秘密遺跡基地侵攻作戦
推薦Plug In：Boost/Serach Limit 增加

序章

米娜版本

蕾莉亞：「咦，爸爸呢？」
米娜：「說有小事要辦…怎麼了？」
蕾莉亞：「呀呀，滿以為可以給爸爸一個驚喜。」
米娜：「是許可你出擊那件事？」
蕾莉亞：「知道了嗎！」
麥斯：「當然啦，我們是你的長官啊。」
蕾莉亞：「本想嚇爸爸一跳的。」



米娜：「想嚇到爸爸還早了10年。媽媽也做不到。」
蕾莉亞：「唔，是嗎。呢，爸爸與媽媽相愛初是怎樣的？」
米娜：「相愛初期…你在那裡學到的？」
蕾莉亞：「誰人也好吧，呢，怎樣啊？」
米娜：「相愛初嗎…」
突然傳來緊急通知，
司令官：「緊急事件，Dancing Scull 馬上來會議室。」
蕾莉亞：「奸茅。」

麥斯版本

蕾莉亞：「呀，爸爸！有重大發表！有重大發表！」
麥斯：「是出擊的事嗎？」
蕾莉亞：「已知道嗎，奸茅。」
麥斯：「奸茅，不是哦。今次目的主要是收集實戰資料。不過總言之，我是妳長官，不要以為是小孩所以便會輕饒。離開房間之後，我的部令是絕對的。」



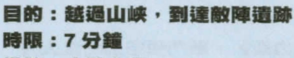
蕾莉亞：「爸爸，很酷啊。」
麥斯：「…」
突然傳來緊急通知，
司令官：「緊急事件，Dancing Scull 馬上來會議室。」
麥斯：「嗳，出擊了，走吧。」

Episode 4-1

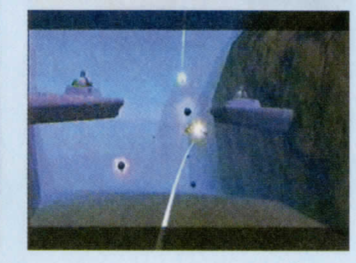




目的：越過山峽，到達敵陣遺跡
時限：7分鐘
備註：大致上與 Episode 2-1 無異，變成Fighter，利用加速及 Actoin Point避開導彈，當賽車遊戲玩就好了。中途也有左右分線，不過殊路同歸。舞台中段，山峽內會有一些激光柱橫放而成的險阻，如果想快速過關，玩家可直利用飛戰從激光柱之間飛過，這樣會快很多。一提玩家，如果當時戰機不時成水平線的話可以先讓戰機變成其他形態，回到地面再變飛機，這樣飛機會重新水平飛行，調節上下方向就可輕易穿過激光壁，到達終點。











完整故事

舞台起首

米娜版本

米娜：「秘密潛入真不是味兒。」

麥斯版本

麥斯：「審慎地避免驚動驚戒系統起動吧。」

蕾莉亞版本

蕾莉亞：「唔。觸動驚戒系統暢快打好嗎。要怎麼好呢…還是算了。」



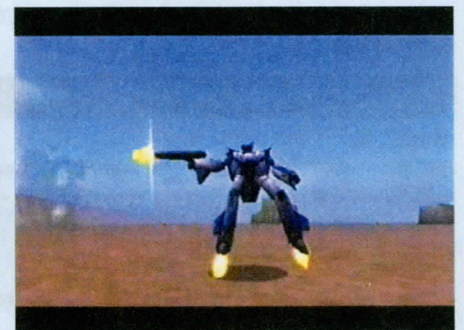


Episode 4-2

目的：擊毀所有偽裝砲塔
時限：5分鐘
備註：目的擊破座標上所有紅色箭咀位置的砲台。除砲台以外，舞台上所有敵人都是嘍囉級，不足為患，大可不理，專注攻擊砲台即可。要留意導彈對砲台無效，故只能以機槍攻擊。砲台砲火有一定威力，不過本身耐久力極底，用Gawark邊跳躍邊攻擊，不消一會可收拾，之後沿著座標逐個處理，不難過關。







完整故事

舞台起首

米娜版本

米娜：「遺跡…身為祖拿達人，看見這樣像故鄉的遺跡，真難落手。」

麥斯版本

麥斯：「這裡是遺跡嗎。徹底毀滅就行吧。」

蕾莉亞版本

蕾莉亞：「呀。感覺好像很親切的…雖然可惜，摧毀算吧。」



Episode 4-3

出現條件：完成Episode 4-2時，時限至少尚餘1分鐘
目的：擊倒巨大化昆蟲
時限：6分鐘
備註：不要被昆蟲外觀嚇倒，只是虛有其表。即使與它撞個正著受創亦僅微。不過大要眷意大昆蟲派小昆蟲撞擊玩家，擾亂攻擊。雖然小蟲攻擊力十分弱，不過被纏上的話要攻擊大蟲也不容易，所以不宜留在原點上。況且昆蟲們不會被玩家以導彈鎖死，所以宜用戰機打圈，不斷朝座標上紅色箭咀處飛去追擊大蟲，椒環繞圈子以機槍攻擊，不消一會可將它收拾。







完整故事

米娜版本

舞台起首

通信員：「這邊《艾格力斯》，緊急事件。現在解除無線封鎖。超音波感應器探測到不尋敘《反應反應》。十分巨很大啊。」
米娜：「是什麼？」
通信員：「發源點高速接近！」
米娜：「這也是兵器嗎？」
通信員：「是開發中生物兵器突然異變而成的變體。戰鬥力不明。一切資料不足，總之危險。」
司令官：「這巨大昆蟲對周圍生態圈的影響無法估計。特別任務開始，殺死超巨大昆蟲。」
米娜：「知道，久違了的強敵呢。」

舞台完結後

米娜：「這邊Crimson Scull，已摧毀巨大昆蟲。請確認還有無新敵人。」
通信員：「這邊《艾格力斯》，現在分析中…分析結果出來了。All Green，確定昆蟲活動停止，所有危機經已解除。」
司令官：「做得好，米娜中尉。雖然遇上意料外的強敵，多得你預料以上

的功蹟才得以完成任務。馬上回艦。」

通信員：「批準使用誘導鐳射，已開啟3號通道。」

米娜：「知道，現在回歸。」

機倉內

麥斯：「米娜，辛苦了。」

米娜：「以昆蟲當對手實在嘔心。」

蕾莉亞：「媽媽，很精采啊。不過如是我的話更加厲朗。我已在模擬戰越過媽媽的分數了。」

米娜：「實戰與模擬戰是兩回事，想超越我還早了10年呢。」

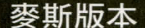


蕾莉亞：「還要10年？」

麥斯：「那是什麼回事？」

蕾莉亞：「沒什麼啊。是嗎，媽媽？」

米娜：「是呢。」



麥斯版本

舞台起首

通信員：「這邊《艾格力斯》，緊急事件。現在解除無線封鎖。超音波感應器探測到不尋敘《反應反應》。十分巨很大啊。」

麥斯：「請給予正確指示。」

通信員：「對不起，發源點高速接近！」

麥斯：「原來如此，真龐大。」

通信員：「是開發中生物兵器突然異變而成的變體。戰鬥力不明。一切資料不足，總之危險。」

司令官：「這巨大昆蟲對周圍生態圈的影響無法估計。特別任務開始，殺死超巨大昆蟲。」

麥斯：「知道，即使Lock On無效，這樣龐大十分很易打得中。」

舞台完結後

麥斯：「這邊Blue Scull。已擊倒巨大昆蟲兵器，請確認還有無新敵人。」

通信員：「這邊《艾格力斯》，現在分析中…分析結果出來了。All Green，確定昆蟲活動停止，所有危機經已解除。」

司令官：「做得好，麥斯少佐。雖然遇上意料外的強敵，多得你預料以上的功蹟才得以完成任務。馬上回艦。」

通信員：「批準使用誘導鐳射，已開啟3號通道。」

米娜：「知道，紳測鐳射，現在回艦。」

機倉內，

米娜：「麥斯，辛苦了。」

麥斯：「咦？蕾亞呢？」

米娜：「冇得出擊，在賭氣啊。」

麥斯：「是嗎。」

米娜：「聽到嗎？今次收集資料的事。」

麥斯：「唔，與其說蕾亞是祖拿達人，正確修正應該是強化了的戰鬥人種吧？」

米娜：「不過，蕾亞的染色體分析完了嗎？」



麥斯：「暫時仍未能完全了解祖拿達人的因子機能。」

米娜：「我亦然，經過長年歷月，我始終不太了解你…但我們始終是夫婦。」

麥斯：「與蕾亞始終也是親子呢。」

米娜：「是啊。」

蕾娜亞版本

舞台起首

通信員：「這邊《艾格力斯》，緊急事件。現在解除無線封鎖。超音波感應器探測到不尋敘《反應反應》。十分巨很大啊。」

蕾娜亞：「什麼，發生什麼了？」

通信員：「對不起，發源點高速接近！」

蕾娜亞：「什，什麼啊，這是？」

通信員：「是開發中生物兵器突然異變而成的變體。戰鬥力不明。一切資料不足，總之危險。」

司令官：「這巨大昆蟲對周圍生態圈的影響無法估計。特別任務開始，殺死超巨大昆蟲。」

蕾娜亞：「用不著你說！長有很多腳的混蛋我最討厭！」

舞台完結後

蕾娜亞：「哈哈～，蕾莉亞擊倒巨大昆蟲，順帶嘍囉們也消失了。」

通信員：「這邊《艾格力斯》，現在分析中…分析結果出來了。All Green，確定昆蟲活動停止，所有危機經已解除。」

司令官：「做得好，蕾莉亞特務。雖然遇上意料外的強敵，多得你預料以上的功蹟才得以完成任務。馬上回艦。」

通信員：「批準使用誘導鐳射，已開啟3號通道。」

蕾娜亞：「是，知道，好。」

機倉內，

蕾娜亞：「看到嗎？看到嗎？我出色的！」

麥斯：「看到了，當然。」

蕾娜亞：「傳媒頭條一定是《有天才機師誕生》。」

米娜：「蕾莉亞•法玲蘭•珍納斯！不用得忘形。妳真正要戰的是自己體內流著的祖達人的血。」

蕾莉亞：「媽，媽媽。」

米娜：「不是媽媽！我以長官身身份忠告。人不會在破壞和殺戮中感到快樂。」



蕾莉亞：「爸爸…」

麥斯：「對不起，媽媽說得對啊。不過有一樣你可以相信，爸爸和媽媽都愛你…」

蕾莉亞開心地：「…爸爸…媽媽。」

Episode 5

A.D.2028
惑星Sasia
兵器研究區防衛戰
推薦Plug In：Missile 攻擊力增加

序章

蕾莉亞：「呢，爸爸為什麼那麼花心的？」



麥斯：「怎，怎麼突然的。」

蕾莉亞：「因為～，媽媽經敘都掛在口邊。」

麥斯：「…真是，教壞人。」

蕾莉亞：「呢，為什麼？」

麥斯：「哈哈…爸爸不是花心。」

蕾莉亞：「真的～～？」



麥斯：「真的啊。只是，媽媽將爸爸接待女性的態度上看成花心罷了。」

蕾莉亞：「騙人。生日時，除媽媽以外，你截從其他人收到一大堆禮物。」

麥斯：「軍人也要交際嗎。」

蕾莉亞：「不過…」

麥斯：「先撇開不說，妳又如何。有喜歡的人嗎？」

蕾莉亞：「有啊。」

麥斯：「是誰？爸爸相識嗎？」

蕾莉亞：「是爸爸！我愛你，爸爸。」
麥斯：「那樣對我說，我倒很欣慰。我問的是其他男性。」
蕾莉亞：「喜歡爸爸不行嗎？」
麥斯：「唔。祖拿達人真難捉摸呢。」
「米娜，來得正好。」
米娜：「麥斯，分析組那《莉莎》在找你。」
麥斯：「莉莎？呀，是嗎，真無辦法。那麼我出去會兒。」



米娜：「嘿…什麼沒有辦法啊。」
蕾莉亞：「呢，媽媽會與爸爸離婚嗎？」
米娜：「突，突然語出驚人呢。未來可不知道，現在倒沒有那意思。(當然這是後話，直至Macross 7，麥斯與米娜仍然恩愛，還收養了很)」
蕾莉亞：「真喜歡爸爸。」
米娜：「普通吧。」
突然傳來緊急通知，
司令官：「緊急事件，Dancing Scull 馬上來會議室。」
米娜：「嘿，爸爸可不能與莉莎約會了。」
蕾莉亞：「太好了…」

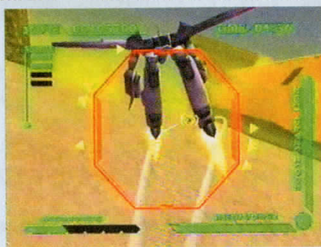
Episode 5-1

目的：擊退所有敵人
時限：5 分鐘
備註：地面戰，時限內要擊退舞台上所有敵人。敵人眾多，不過火力不如強勁。轉成Gawark，從左至右或從右至左殺過去，須序逐個擊破可省時完成。









完整故事

米娜版本

舞台開始

米娜：「這邊Crimson Scull，雷達捕捉到移動工場。真被包個圍攏密密呢，想不到可以撐到這刻。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。工場仍未受到顯著破壞，不過只是遲早問題。務請儘早擊退敵軍。」
司令官：「這是我軍，也是你們自身問題。無論如何也要保護研究成果。」
米娜：「知道，不讓任何一個逃走。」

麥斯版本

麥斯：「這邊Blue Scull，雷達探測到移動工場，似乎被敵人完全包圍。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》…」
麥斯：「本想在講解裡就問了，之前的女孩怎麼了？」
新通信員：「她已結婚，完滿退休了。」
麥斯：「是嗎，是嗎。」
新通信員：「呀，麥斯中佐。說回工作好嗎。」
麥斯：「呀，不，對不起。抱歉。」
新通信員：「工場仍未受到顯著破壞，不過只是遲早問題。務請儘早擊退敵軍。」
司令官：「這是我軍，也是你們自身問題。無論如何也要保護研究成果。」
麥斯：「知道，現在開始戰鬥，迎擊敵人部隊。」

蕾娜亞版本

蕾莉亞：「這邊Purple Scull，到達現場，已確定工場位置。也確認到敵人眾多。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。工場仍未受到顯著破壞，不過只是遲早問題。務請儘早擊退敵軍。」
司令官：「這是我軍，也是你們自身問題。無論如何也要保護研究成果。」
米娜：「Roger。撤底摧毀。」

Episode 5-2

出現條件：完成Episode 5-1 時，時限至少尚餘1 分鐘
目的：擊退目標轟炸機
時限：3 分鐘
備註：舞台宜用戰機。目標為主，舞台上有幾隻火力極虛弱的嘍囉機，不要理會，先擬定其中一架轟炸機進攻吧。移向轟炸機，舞台設定玩家戰機與轟炸機有一定距離感，無論如何追趕也追不到的，不過沒有問題，只要轟炸機進入射程範圍即可，不斷用導彈及機槍掃射即可擊毀，另一隻如是，十分容易。





完整故事

米娜版本

舞台開始

米娜：「這邊Crimson Scull，這邊Crimson Scull。已擊退工場附近所有敵人。請確認。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。確定工場附近沒有敵人。戰況資料分析好轉。危機已解…」「唔！怎麼了，這！」
米娜：「戰場訊息要清晰。那是鐵則。」
新通信員：「對不起，現在更正。雷達發現有航空部隊接近，意圖轟炸工場。」
司令官：「似乎是敵軍主力，是敵軍皇牌。特別任務開始。迎擊敵軍轟炸部隊，加以殲滅。」
新通信員：「現在傳送敵位置及資料，請馬上迎擊。」





米娜：「了解，馬上迎擊。」
舞台後
新通信員：「這邊《艾格力斯》。敵轟炸隊全軍覆沒。危機正式解除，戰況分析，All Green。」
司令官：「未能預計轟炸隊出現是我們疏忽。多得你成功完成任務，多謝你。有勞了，米娜中尉。」
米娜：「這邊Crimson Scull。麻煩引導歸艦用的鐳射。」
新通信員：「知道，馬上開啟鐳射通道。請使用1號通道。辛苦了。」
米娜：「探測鐳射，現在回艦。」
《艾格力斯》內
麥斯：「米娜，辛苦了。」
米娜：「蕾亞呢？」
麥斯：「不知道為什麼，生氣的出外了。」

麥斯版本

舞台起首

麥斯：「這邊Blue Scull。已擊退工場附近所有敵人。請再度確認。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。確定工場附近沒有敵人。戰況資料分析好轉。危機已解…」「唔！怎麼了，這！」
麥斯：「怎麼了？訊息要正確啊」
新通信員：「對不起，現在更正。雷達發現有航空部隊接近，意圖轟炸工場。」
司令官：「似乎是敵軍主力，是敵軍皇牌。特別任務開始。迎擊敵軍轟炸部隊，加以殲滅。」
新通信員：「現在傳送敵位置及資料，請馬上迎擊。」
麥斯：「知道。」
舞台後
新通信員：「這邊《艾格力斯》。敵轟炸隊全軍覆沒。危機正式解除，戰況分析，All Green。」
司令官：「未能預計轟炸隊出現是我們疏忽。多得你成功完成任務，多謝你。有勞了，麥斯中佐。」
麥斯：「這邊Blue Scull。骰算完成任務，麻煩儘早引導歸艦用的鐳射。」
新通信員：「知道，馬上開啟鐳射通道。請使用1號通道。辛苦了。」
麥斯：「知道，探測鐳射，現在回艦。」
《艾格力斯》內
蕾莉亞：「爸爸，很酷啊，好棒。」

蕾莉亞版本

舞台起首

蕾莉亞：「這邊Purple Scull。工場周圍已清理得干干淨淨，請妳那邊也確認。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。確定工場附近沒有敵人。戰況資料分析好轉。危機已解…」「唔！怎麼了，這！」
蕾莉亞：「嚇我一跳，差點以為耳膜穿了。」
新通信員：「對不起，現在更正。雷達發現有航空部隊接近，意圖轟炸工場。」
司令官：「似乎是敵軍主力，是敵軍皇牌。特別任務開始。迎擊敵軍轟炸部隊，加以殲滅。」
新通信員：「現在傳送敵位置及資料，請馬上迎擊。」
蕾莉亞：「唉唉，駛人唔駛本。」
舞台後
新通信員：「這邊《艾格力斯》。敵轟炸隊全軍覆沒。危機正式解除，戰況分析，All Green。」
司令官：「未能預計轟炸隊出現是我們疏忽。多得你成功完成任務，多謝你。有勞了，麥斯中佐。」
蕾莉亞：「這邊Purple Scull。好疲倦，麻煩儘早引導歸艦用的鐳射嘍。」
新通信員：「知道，馬上開啟鐳射通道。請使用1號通道。辛苦了。」
蕾莉亞：「知道，探測鐳射，現在回艦。」
《艾格力斯》內
蕾莉亞：「…」
麥斯：「好倦吧。」
米娜：「沐個浴吧。」
蕾莉亞：「…」
麥斯：「怎麼了，不像你啊。」

米娜：「最近那孩子情緒很恍忽呢。」
麥斯：「是嗎？」
米娜：「你不明白嗎？」
麥斯：「即使那樣，是思青期嗎，無可拉何啊。《小米娜》(即後期Macross 7女主角美莉)也是那樣吧。」
米娜：「骰有點兒不像。」
麥斯：「一樣啊，不要大驚小怪。每個人都有他一套渡過思春期嗎？你也…沒有嗎？」
米娜：「…」
麥斯：「不，對不起。與妳相處日久便忘了你是祖拿達人。骰言之，不要擔心。」
米娜：「係就好了。」

麥斯：「多謝。」
蕾莉亞：「我可會變得更強守護爸爸的。」
麥斯：「哈哈哈，骰有一天可以的。」
蕾莉亞：「真的？真那麼想嗎，最喜歡你，爸爸。我愛你。」
麥斯：「爸爸也愛蕾亞。」
蕾莉亞：「好開心。」
麥斯：「即使那樣，是思青期嗎，無可拉何啊。《小米娜》也是那樣吧。」
蕾莉亞：「骰有點兒不像。」
麥斯：「一樣啊，不要大驚小怪。每個人都有他一套渡過思春期嗎？你也…沒有嗎？」
蕾莉亞：「…」
麥斯：「不，對不起。與妳相處日久便忘了你是祖拿達人。骰言之，不要擔心。」
蕾莉亞：「係就好了。」
米娜：「技術組的《卡娜》有事要立即見你，麥斯。知道了。」
蕾莉亞：「唉…」

米娜：「遲些沐浴，先小睡一會好嗎？抑或吃一點兒食物嗎？」
蕾莉亞：「我不要。」
麥斯：「蕾亞！」
蕾莉亞放聲大哭
米娜：「蕾亞，怎麼了？」
麥斯：「振作些，究竟怎麼了？」
蕾莉亞：「因為…爸爸媽媽很親愛的迎接我。」
麥斯：「下？」
米娜：「什麼意思？」
麥斯：「蕾亞，蕾亞。可以說清楚些嗎？爸爸和媽媽也想明白妳，都愛你的。」
蕾莉亞：「爸爸真的愛我？」
麥斯：「真的，比世界上任何人都。」
蕾莉亞：「那麼，沐浴過後去購物吧。」
米娜：「十分唔穩定呢。」
麥斯：「蕾莉亞就拜托妳。」
米娜：「要往哪裡？」
麥斯：「技術組有要事傳召。」
米娜：「是技術組的《卡拉》吧。」
麥斯：「係，係，無大不了吧。那麼拜托了。」
米娜：「麥斯，你真的。」





Episode 6

惑星Tatthm
衛星軌道迎擊戰
推薦Plug In：Boost/Search Limit增加

序章

麥斯：「蕾亞，厲朗啊，我聽到了。是11點吧？」
蕾莉亞：「是，蕾莉亞・法玲蘭・珍納斯，今天在模擬中取得11點。」
「改寫爸爸的最高分數了。」
麥斯：「經已婷婷玉立了。」
蕾莉亞：「當然啦。」
麥斯：「在不知不覺長大…」
蕾莉亞：「唔…」
麥斯：「其實…」
蕾莉亞：「什麼？」
麥斯：「…傳，聽傳聞，妳好像連擊落男同僚的數量也是新人中最出色？」



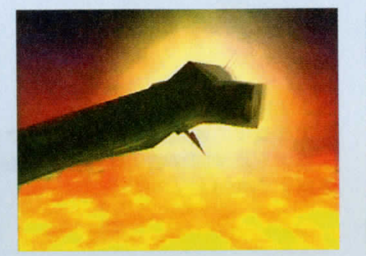


蕾莉亞：「什麼擊墜數的。只是告訴想和我交往的首先要在模擬戰打敗我罷了。」
麥斯：「哈哈。那麼爸爸也不合格呢。」
蕾莉亞：「爸爸是特別的。」
麥斯：「爸爸是特別的嗎。呀，蕾亞…我有話要跟妳…」
突然傳來緊急通知，
司令官：「緊急事件，Dancing Scull馬上來會議室。」
麥斯：「話遲些再說，走吧。」
蕾莉亞：「是！」

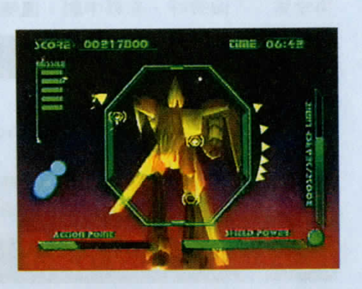
Episode 6-1

目的：迎擊敵陣部隊，加以殲滅
時限：7分鐘
備註：舞台模式與Episode 3-1無異，仍是舊玩法，不過敵人換上較為新型的古拉捷，砲火有一定威力，但打法依舊，交替使用AP技和Lock On不難過關。









完整故事

米娜版本

舞台起首：

新通信員：「這邊《艾格力斯》。Crimson Scull，請遵照命令守候。」
米娜：「沒有事便好。」
麥斯：「米娜，那件事，告訴蕾亞了嗎？」
米娜：「你不是說自己講嗎？」
麥斯：「事與願違啊。這場戰鬥完結後…」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。探測到時空跳躍，5秒內出現。是戰艦級。」「相信敵戰艦在出現同時派遣艦載戰確保制空權。」
司令官：「Crimson Scull，徹底擊破敵人艦載戰，確保制空權。」
米娜：「知道。」

舞台結束後

新通信員：「這邊《艾格力斯》，探測到時空轉移。敵戰艦似乎想由軌道上撤退。」「Crimson Scull，切勿被牽連，請於附近守候。」
米娜：「這邊Crimson Scull，敵人已轉移離去。不過好像有些東西出擊了。」
新通信員：「探測到新敵人。機體是古拉捷系，推測是敵軍衛星破壞部隊的主力。」
司令官：「無論如何也要阻止。」
米娜：「知道。」

麥斯版本

新通信員：「這邊《艾格力斯》。Blue Scull，請遵照命令守候。」
麥斯：「平安無事就最好。」
米娜：「麥斯，那件事，告訴蕾亞了嗎？」
麥斯：「呀，不，那…還未？」
米娜：「真是，只是戰場可靠，這種事總靠不住。」
麥斯：「這戰鬥完結後會講的。所以…」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。探測到時空跳躍，5秒內出現。是戰艦級。」「相信敵戰艦在出現同時派遣艦載戰確保制空權。」
司令官：「Blue Scull，徹底擊破敵人艦載戰，確保制空權。」
麥斯：「知道。」

舞台結束後

新通信員：「這邊《艾格力斯》，探測到時空轉移。敵戰艦似乎想由軌道上撤退。」「Blue Scull，切勿被牽連，請於附近守候。」
麥斯：「這邊Blue Scull，敵人已轉移離去。不過好像有些東西出擊了。」
新通信員：「探測到新敵人。機體是古拉捷系，推測是敵軍衛星破壞部隊的主力。」
司令官：「無論如何也要阻止。」
麥斯：「知道。」

蕾莉亞版本

舞台起首：

新通信員：「這邊《艾格力斯》。Purple Scull，請遵照命令守候。」
蕾莉亞：「等待真無聊。」
麥斯：「蕾亞，聽我說。」
蕾莉亞：「什麼，爸爸？？」
麥斯：「剛才，其實…」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。探測到時空跳躍，5秒內出現。是戰艦級。」
蕾莉亞：「嘩，好巨大。」

新通信員：「相信敵戰艦在出現同時派遣艦載戰確保制空權。」
司令官：「Purple Scull，徹底擊破敵人艦載戰，確保制空權。」
蕾莉亞：「是，交給我吧。」
舞台結束後
新通信員：「這邊《艾格力斯》，探測到時空轉移。敵戰艦似乎想由軌道上撤退。」「Purple Scull，切勿被牽連，請於附近守候。」
蕾莉亞：「這邊Purple Scull，敵艦飛走了。不過好像交底了一些手信。」
新通信員：「探測到新敵人。機體是古拉捷系，推測是敵軍衛星破壞部隊的主力。」
司令官：「無論如何也要阻止。」
麥斯：「知道。」

Episode 6-2





出現條件：完成Episode 6-1時，時限至少尚餘1分24秒
目的：迎擊敵軍，加以殲滅
時限：5分鐘
備註：延續關，目標擊退敵軍兩體救援機。兩架敵機靈活有餘，可惜火力不足，倒不是什麼強敵，也是交替利用Action Point和Lock On，那可輕易過關。

完整故事

米娜版本

舞台完結後
米娜：「這邊Crimson Scull。已擊破敵軍衛星破壞部隊，所有敵人反應消失。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。戰況分析資料All Green。」
司令官：「做得好，米娜中尉。遺憾地未能傷容敵艦分文，不過敵軍計劃徹底失敗，有勞。」
新通信員：「回艦的誘導鐳射位於7號通道，辛苦了.」
米娜：「回去後你要如實講啊，麥斯。」
麥斯：「知道。」

麥斯版本

舞台完結後
麥斯：「這邊Blue Scull，這邊Blue Scull。已擊破敵軍衛星破壞部隊，所有敵人反應消失。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。戰況分析資料All Green。」
司令官：「做得好，麥斯中佐。遺憾地未能傷容敵艦分文，不過敵軍計劃徹底失敗，有勞。」
新通信員：「回艦的誘導鐳射位於7號通道，辛苦了。」
米娜：「及早回來吧。你可有要務在身，記著告訴蕾亞啊。」
麥斯：「知道。」

蕾莉亞版本

舞台完結後
蕾莉亞：「這邊Purple Scull。敵軍的手信變得一團糟了，我想已沒有敵軍。」
新通信員：「這邊《艾格力斯》。戰況分析資料All Green。」
司令官：「做得好，。遺憾地未能傷容敵艦分文，不過敵軍計劃徹底失敗，有勞。」
新通信員：「回艦的誘導鐳射位於7號通道，辛苦了。」
麥斯：「一會兒有話跟妳說，在房間等。」
蕾莉亞：「係。究竟是什麼話？下一個任務可以與爸爸並駕而飛嗎？」

以下故事所有版本相同

回到房間內，
蕾莉亞：「呢，有什麼要對我講？」
麥斯：「蕾亞，留心聽。我已被委任成為潛航艦《春拉》的艦長。」
蕾莉亞：「厲朗啊，爸爸，這下子名成利就了！呀，才不能時候發呆，要整理行李。」
麥斯：「不，爸爸一個人去。」
蕾莉亞：「那，太過份了！那麼Dancing Scull只剩下我和媽媽嗎？」
米娜：「媽媽也不在了。」
蕾莉亞：「那。」
米娜：「統合軍正籌備設立一個空戰技術中心，我也被委任擔當中心的籌備人員，到當地赴任。」
蕾莉亞：「那我究意跟那邊才好啊！」





麥斯：「妳留在《艾格力斯》。」
蕾莉亞：「單獨望？我不要。絕不要！」
蕾莉亞放聲大哭。
米娜：「希望你明白，蕾亞。」
蕾莉亞：「…不明白~~!!」
麥斯：「夠了！」
蕾莉亞：「…」
麥斯：「不要任何時候都倚靠我們！成熟吧，蕾亞。」
蕾莉亞：「……」
麥斯：「妳經已是名出色的軍人，但如妳不獨立，身為人，妳還說不上成熟。妳毅是守候、遵從我們的命令。大概因為妳被受祖拿達人教育，相信遵從命令就是幸福。但是，那不是人類的幸福。我們商量過，這是最為妳好的辦法，所以我們才離開《艾格力斯》。



米娜：「是啊。從現在開始妳要自己判斷，自己行動。媽媽們也很傷心的。」
麥斯：「希望你明白。」
蕾莉亞：「知道了，爸爸…媽媽…！」
麥斯與米娜離去的一天，
麥斯：「那麼，蕾亞，保重了。」
米娜：「我相信妳。」
蕾莉亞：「唔…保重…」
麥斯：「眼淚不襯蕾亞啊，提起精神來。」
米娜：「想看到妳笑著送我們啊。」
蕾莉亞：「唔！…爸爸，媽媽…不，錯了。唔…麥斯里昂•珍納斯中佐與米娜•法玲蘭•珍納斯，請保重。…」仍然忍不住淚水：「嘿嘿…果然不行…麥斯里昂•珍納斯中佐與米娜•法玲蘭•珍納斯，請行。」「爸爸…媽媽…」

GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
推出日期	發售中
售價	通常版 5800 日圓 @barai 版 3960 日圓
容量	GD ROM
記憶	27 Blocks
人數	1 人用

對應周邊 VGA Box，震動器，Dreamcast Modem ，Dreamcast Keyboard

HUNDRED SWORDS™

第三話

夢見愚者的少年

雖然王母的葬禮已過，但華夫喪母的心情仍未能平復，不過虛言王並不會體諒他的心情，因為他亦身感喪子之痛，所以已立即送來挑戰書，內容講述因為他兒子被殺，所以一定會戰鬥到底，定要把鏟除Nalavale為止。所以華夫等人亦要立即動身前往下一個戰場。

上期提要

在愚者之丘對戰擊退雷捷(レンツ・マスカ-)後，華夫四處尋覓母親的下落，不過看到的卻是非常殘酷的場面，雷捷雖然戰死，但旁邊卻是王母的屍體，於是華夫帶著悲憤之下下定決心，為了阻止這種悲劇再次發生所以要戰鬥到底。

by 金

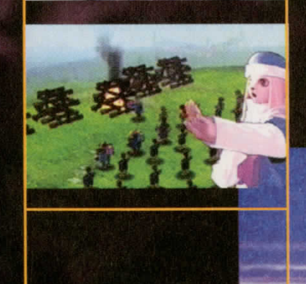


選擇妮露(ネル・シュリンクマン)為不即不離之官

1. ネルを責ぬるな +2P 1K
   だれのせいでもない！ +1P 2K
2. 付き合ってられない +4K
   抱き寄せる +4P
3. 龍笛を受は取る +0
   自分のと交換する +6P 6K

選擇祖安(ヅョアン・あ-ブラス)為不即不離之官

1. だれのせいでもない +1P 2K
   默っている +2P 1K
2. たのむ +4K
   …無念って？ +4P
3. すもない +6K
   母さんだって、復仇など望んでいない +6P



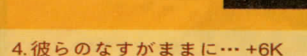


戰鬥1 ケス機甲戰

勝利條件
- 防守本陣15分鐘

失敗條件
- 我方本陣破壞

評價要點
- 損傷比率、採集資源



由於今場使視野受到控制，所以未能監察到全地圖狀況，加上敵方會從三路進攻以及資源十分有限，所以在防守方面對我軍十分不利，而且要注意敵人的軍隊大部份由上級兵種土偶組成，如果要和它們正面衝突便必需有同等的實力，所以建議先把其中一個兵舍進行武器升級，而另一個則繼續進行生產士兵。

至於Leader方面，由於戰場面積狹窄，所以騎兵的高速並未能完全發揮，反而顯出其生命脆弱的一面，所以應以步兵為Leader為主，這樣即使是低級兵種亦有一定的堅硬度，再配合弓兵的遠射，絕對有能力把敵軍「拒諸門外」，而對方首輪攻勢會以右、中、左的路線次序進迫，所以請預先佈防，隨後中、左路亦先後有敵人湧至，直至大概最後一分鐘三路大軍會同時出現，所以必需儲足兵力和使出頑強的鬥志保衛本陣。

在敵人強攻不果後開始撤退，不過在山狹地帶遇到神秘的魔法軍團，使Mascer軍有大量的死傷，而在華夫處理過俘擄後遇到剛才帶領魔法軍團的面具少女，原來她正是Gran國的天才魔道士艾露(　　-　　=　　.　　)，她受到女王花露絲的命令前來幫忙，因為魔道士正好是Mascer土偶的剋星，而艾露更直指Nalavale的軍師無能，如此無禮的舉動當然觸怒了一班戰士，不過口角總算能夠停止，經過長時間戰鬥的眾人終於有較長的時間休息。

不過艾露對華夫的無禮依然繼續，更羞辱不即不離之官，這使華夫非常憤怒並且引至雙方要進行決鬥，眾人都因為Mascer正來侵犯所以認為內訌極為不智，但始終阻止不了這場決鬥，幸好在雙方仍在對話之鑼得知虛言王再次行動，所以各人立即回到軍營內開軍事會議，而艾露則趁機顯示天才的本領，指揮Nalavale眾員去實行誘敵之計，亦借機展露魔道士的實力。





4. 彼らのなすがままに… +6K
   止める +6P
5. ふたりを止める +1P 2K
   エロールに質す +2P 1K
6. 禮を言う +1P 2K
   禮など言えるか +2P 1K

選擇妮露(ネル・シュリンクマン)為不即不離之官

7. 耐える +1K 2P (前往對白8)
   こいつ同様のつもりだ？ +2P 1K (前往對白9)

選擇祖安(ヅョアン・あ-ブラス)為不即不離之官

7. 事態の推移を見守る +1P 2K (前往對白8)
   ジョアンを辯護する +2P 1K (前往對白8)

8. ばか、そういう問題じゃない！ +4P 2K
   それはそうだ +2P 4K
9. 國を保つために必要な"法"？ +2P 4K (前往對白10)
   必要な"決まり"は、ただひとつのはず +4P 2K (前往對白11)
10. …考えるのはやめよう +0 (前往對白13)
    彼らには彼らの"法"があるんだ +2K (前往對白12)
11. …考えるのはやめよう +0 (前往對白13)
    本當に"決まり"はただひとつなのか +2P (前往對白12)
12. 捨てられるべきまのだ + 1P 2K
    わからない… +2P 1K
13. 決鬥中だぞ +1P 2K
    なんなんだ、君は +2P 1K
14. 同感だ +1P 2K (前往對白15)
    どういう意味だ？ +2P 1K (前往對白16)
15. 世界を征服しろということか？ +2K (前往對白17)
    君は何が言いたんだ +2K (前往對白17)
16. 敵打倒？ +2P (前往對白17)
    何？ +2P (前往對白17)
17. よし！ +2K
    そんなに簡單に敵を誘いこめるとは +2K





戰戰鬥2　龍骨地帶的夾擊戰

勝利條件
- 敵方全滅

失敗條件
- 有一個敵人逃脫

評價要點
- 損害比率、完成時間

由於敵人已落入陷阱，所以對方只能逃走，不過由步兵和土偶所組成的部隊行動非常緩慢，所以魔道士能夠輕易追擊到，而且不用懼怕對方體型巨大，因為遠距離的魔法攻擊正好剋制土偶，而且沿途能夠會合遊軍，所以實力並不輸蝕。至於兩個步兵隊伍，可以在會合遊軍後堵塞在敵方的逃走路線，如此一來前後夾擊，敵軍就能手到拿來。





戰鬥3 ミディアン橋頭堡

勝利條件
- 敵方本陣破壞

失敗條件
- 我方Leader 全滅

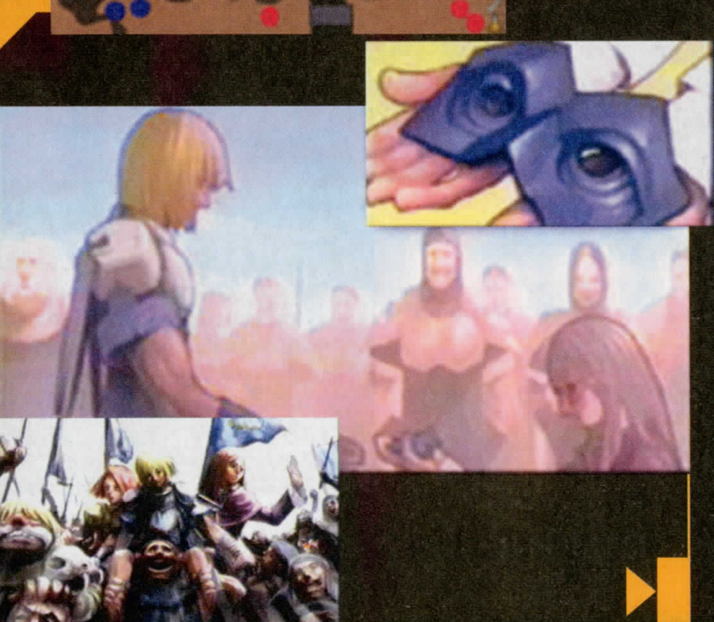
評價要點
- 戰鬥結果、損傷比率、採集資源、完成時間



本關雖然我方並沒有本陣，但開始時已有足夠資源建築兵舍，而要確保往後補充的兵力，便要到處搶奪對方資源，選擇守備薄弱的資源地進行侵入。在切繼敵方資源後便要開始儲備兵力，而首先進攻的是左上方和右下方兩個敵方陣營，但要注意敵方會這時敵方會派步兵向遇襲的方向，所以要小心準備。餘下的只欠全軍向敵本陣進攻，破壞敵本陣後就能過版。

經過這一仗後，華夫完全地抵抗了虛言王的入侵，而艾露看到華夫等人的真正實力後亦放下自大的態度，把「愚者之面具」送給華夫，亦認同他把理想和生活連起來的做法。如此一來，Nalavale 終於得到真正的和平。(第三話完)

雖然東方得到和平，但北方則有點異樣，有傳說顎鬚公在東方回歸時被殺，這消息對 Gran 有莫大的影響，眾諸侯亦開始有點動搖，而Nalavale的諜報團從Mascer的書內亦得知此事。





第四話

諸侯門

第四話開始時會把劇情跳至少女花露絲(ファルス=ル・グラン)的身上，而PK系統亦會重新計算。故事開始時正進行顎鬚公的喪禮，各人都傷心慾絕，但隨著他的去世眾諸侯亦變成群龍無首，而顎鬚公的長女亞舒莉(アシュリ-・ウィノグラドウ)竟然出言諷刺，隨後有諸侯更暗示和中央脫離關係，在引起一輪混亂之後顎鬚公的次女終於發言斥責亞舒莉，即使拾棄「賢龍之樹園」也不要侮辱父親的名聲，在這把意料之外的聲音出現後，事情總算告一段落，可惜所有問題仍有待解決。

不過原來顎鬚公的死亡消息並未正式確認，只是諸侯門乘機大造文章，並且有人希望從中得到一些利益。而之前得到顎鬚公的支持而介入Nalavale和Mascer之間的紛爭，現在假設他已去世，親Nalavale的政策亦可能被迫改變，幸好最後得到教會的支持，奉行減少流血事件發生。不過諸侯間的衝突已經發生，少女王需要親自出動調停……

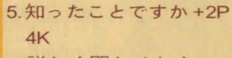
1. エディットを慰めてやる +4P 2K
   放っておく +2P 4K
2. あなたが連れて來たのですか？ +4P 2K
   どこでやれというのです +2P 4K
3. 殺人者がこの中にいると？ +2P 1K
   何をバカなことを… +1P 2K
4. 思い當たる、というのは誰です？ +2P 4K
   諸侯を疑うのはやめて下さい +4P 2K

戰鬥1 黑森林的惡童們

勝利條件
- Leader 到達 2 個目的地

失敗條件
- 我方 Leader 全滅、6 分鐘內未能到達 2 個目的地

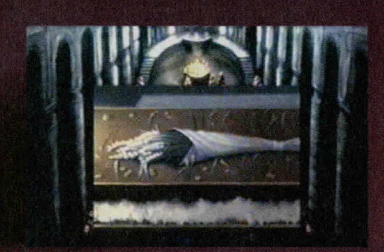
評價要點
- 完成時間



5. 知ったことですか +2P 4K
   詳しく聞かせなさい +4P 2K
6. …仕事どころではないのでは？ +2P 1K
   それなら、到著を待ちましょう +1P 2K
7. いい加減になさい！ +4P 2K
   席を立って外に出る +2P 4K
8. ラーフからの手紙を讀む +2P 1K
   讀まない +1P 2K
9. ナルアヴァルの近況を聞く +2P 4K
   ラーフの近況を改めて確かめる +4P 2K

這關是少女王的最初戰，主要讓各位熟習遠程部隊的使用方法。而行走路線分為上下二條，上路較為容易，只要一隊遠程攻擊部隊就能輕鬆應付，至於下方由於是騎兵佈防，所以必需以步兵先行動，遠程攻擊部隊在後方補上。此外下方目的地前有大隊騎兵守候，所以大家不妨在左下方的山丘上等候，待他們開始前往右上方時再一接前往目的地，這樣一來既能避免正面衝突，亦較容易到達目的地。

由於失去顎鬚公的幫助，所以事務大小都要花露絲親力親為，而Gran 的財政雖然出現問題，但女王仍要停止各諸侯間兵器的買賣，此舉當然會受到借助販賣武器而獲得厚利的諸侯所反對，但始終是命令所以並沒有正面地反抗，不過爭執實在避免不了，而為了確實執行以上命令，少女王決定再親自出征。



戰鬥2 少女王遠征1

勝利條件
- 敵方全滅

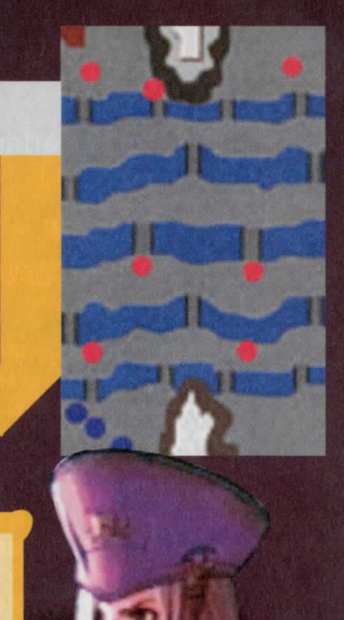
失敗條件
- 敵方有一部隊逃脫、我方全滅

評價要點
- 損害比率、完成時間

這關主要是阻止書面上方的三隊敵人逃往書面下方，而首先要消滅的是中央部份的兩隊，因為他們是進佔橋位的大敵，而成功取得橋頭的控制權後，立即堵塞各通道，在消滅一隊部隊後再前往另一個橋頭準備，如此一來對方就並無任何可逃走的空間。

經過商人的証實，確實有諸侯在Gran 國境內秘密進行武器交易，証實顎鬚公死後種種問題都湧現，面對這些問題不禁使花露絲想起遠方的少年王華夫。

10. いや、わが諸侯に限って… +2P 1K
    …顎鬚公の死と關係があるのでは？ +1P 2K
11. ハンナベラの密賣買について聞く +1P 2K
    このままフェオファンの話を聞く +2P 1K
12. そのためだはですか？ +2K
    ごまかさないでください +2P





戰鬥3少女王遠征2



勝利條件
- 敵方本陣破壞

失敗條件
- 我方本陣破壞、我方兵舍全被破壞

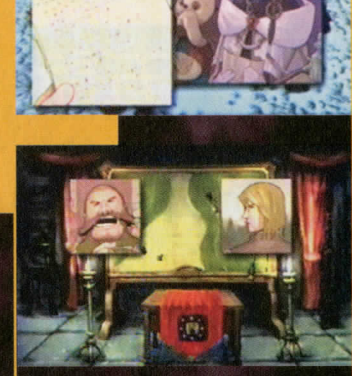
評價要點
- 戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間

這關將會有一隊NPC軍團幫助，在開始時會立即前往地圖中央的島守候，所以不用太理會，反而要注意上下兩方，因為敵人會從那裡進攻，如果能在那兩個地區預先佈防，搶到資源和地利的話，對往後的戰事有莫大的幫助，因為敵人會不斷從那兩個方向進攻，把先頭部隊安排在那裡以逸待勞，絕對是攻守兼備的好地方。而中路可利用大量的砲兵開路，各位可以初試驗到上級兵種厲害之處，再配合上下兩路夾攻，敵方本陣絕對可以手到拿來。

雖然少女王依然繼續執行禁令，但身邊的人亦開始質疑親征是否恰當，而帶著這個心情去追擊敵人，不知不覺已到達國境要塞，那裡設置了幾台高層的大炮，易守難攻。而花露絲在賢龍之樹園得到顎鬚公的兩位女兒幫助，從此得到賢龍樹種子的力量協助。



13.何も信じられなくとも良い +2P 4K
それは辛いことですか？+4P 2K
14.ユーリにごーレムの件を問う +1P 2K
フェオファンをどう思うのか？ +2P 1K





戰鬥4少女王遠征3

勝利條件
- 少女王到達2個目的地其中一處

失敗條件
- 花露絲死亡、30分鐘內未能到達任何一個目的地

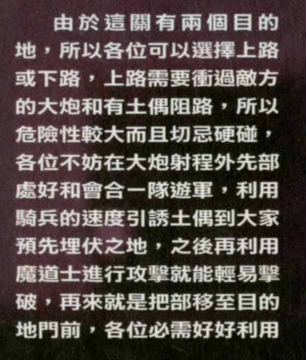
評價要點
- 戰鬥結果、損害比率、完成時間



由於這關有兩個目的地，所以各位可以選擇上路或下路，上路需要衝過敵方的大炮和有土偶阻路，所以危險性較大而且切忌硬碰，各位不妨在大炮射程外先部處好和會合一隊遊軍，利用騎兵的速度引誘土偶到大家預先埋伏之地，之後再利用魔道士進行攻擊就能輕易擊破，再來就是把部移至目的地門前，各位必需好好利用預先設定行走路線的功能，只要部隊不停移動直至到達安全的地方，可以把士兵的死亡數字減到最低，再來便使用種子使的治療能力，之後再進內目的地也不遲。

至於下路因為並沒有大炮阻路，所以玩家沒有太多顧忌，只要保持騎兵在前方阻擋、魔道士在後方攻擊、種子使在最後方治療，再加上會合遊軍，要到達左方的目的地並未算是一件難事。

(第四話完)







少女王的調停終於得到功效，諸侯間的衝突亦終告停止，不過一班新進的諸侯門集合起來，趁著較早前的混亂已賺得相當多的金錢，而且他們非常重視互相之間的利害關係，這亦是諸侯制度下的一個隱憂。

第五話

流費正義的眾人

顎鬚公的兩位女兒下努力為傷者療傷，甚至是敵人，這舉全是為了正義，即使對方傷癒後會是戰場上的敵人，而結果亦如預計一樣，對方要回到自己的陣營，兩姐妹對此只能感到無奈，而且更出現一個嚴重的問題，就是賢龍樹種子逐漸缺少，而種子只有她們的姐姐亞舒莉才能培植，所以她們束手無策。幸好在這時得到紫紺侯的加盟，增加了聖騎士的實力，拯救難民又多了一分力。



1. 兵たちを受は入れない +2P4K
   兵たちを受は入れる +4P 2K
2. 樂觀的すぎる +4P
   そんな弱腰で正義が為せるのか +4K
3. 少年王は、どう乗りきっているのだろう？ +4P
   母も、急いでいたのだろうか？ +4K
4. お行きなさい +2P 4K
   行ってはなりません +4P 2K
5. 加勢は要らない +1P 2K
   …好きにしなさい +2P 1K

戰鬥1 カーシュニスカ

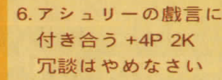
勝利條件
- 5名或以上村民到達目的地

失敗條件
- 村民數少於5名

評價要點
- 損害比率、完成時間

由於地圖內有腐蝕性液體，所以往左走的路線比較不利，所以只能在右路強攻。雖然好像比較艱險，但事實比想像中容易，因為各位隊中有約10名種子使，所以只要集中治療根本無足為懼。各位只需要使用花露絲一人行頭，種子使緊隨其後慢慢前進，那樣無論是炮兵或騎兵都無人能傷她分毫，因為背後有10多人同時為她治療，所以回復能力比對方任何一種攻擊力都高。不過要注意難民會否受到炮兵擊中受傷，而騎兵則不會主動攻擊難民。

當花露絲等人繼續前進，但因為再次受到炮兵的阻攔而傷亡慘重，幸好得到亞舒莉的助手相救，總算是暫時安全，而少女王企圖說服她出手相助，可惜大家意見分歧，並未有機會合作，而賢龍樹種子仍然短缺，成為當前的嚴重問題。而這時得到全心改過的獸人幫助，我方實力再次提升。不過少女王的陣營內依然爭執不絕，而且難民亦開始質疑種子使們……



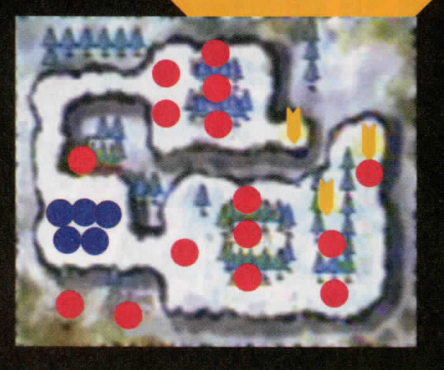
6. アシュリーの戯言に付き合う +4P 2K
   冗談はやめなさい +2P 4K
7. アシュリーを叱責する +6K
   その惡態に同意を與える +6P
8. 皆、死に絶えてしまえば良いと？ +6K
   あなたこそ偽善者だ +6P
9. 種子はある +4K
   種子がないなら、別の手を +4P
10. アッカをたしなめる +1P 2K
    アレュリーの身を案ずる +2P 1K
11. ハンナベラに.使者を +4P
    ハンナベラを懲らしめよう +4K
12. 三人とも、何を考えているのですか +2P 1K
    この際、はっきりさせましょう +1P 2K
13. ユーリを止める +1P 1K
    フェオファンを叱責する +1P 1K

戰鬥2 無知的人們

勝利條件
- 少女王、種子使姐妹分別

失敗條件
- 敵方有1隊到達封鎖地、少女王和種子使姐妹死亡

評價要點
- 損害比率、完成時間



無知的諸侯門之間再次發生衝突，少女王再次親征。而次目要是關閉閘門，使雙方不能接觸，閘門的開關分佈在上下兩路，上路只有一個開關，所以只要少女王或種子使姐妹其中一人，再配合一隊弓兵，由於敵方是步兵隊，而且並無攻擊意慾，所以能夠輕鬆到達。至於下路由於是爭取時間，所以要衝破眾多騎兵的中路，這時當然要利用步兵行前，魔法師從後打擊的戰法，完成後已能到達一個開關處，之後可以選擇斬破樹木或繞道前往最後一個開關，不過時間差並無大分別。



14. これは、私の無為に對する罰ではないのか？ +4P
    許せない、一休何者だ +4K
15. それで暴力を正當化できると？ +6P 3K
    金滿國家が何をたくらむ？ +3P 6K

少女王再次成功阻止諸侯間的衝突，不過此舉卻被Ruplustorie有機可乘，由扎吾(ザ-ン・カリオステア)帶領的大軍已到達闇門地區，並且把Gran軍從從包圍，還有部隊逐步向花露絲所在地進迫，面對這種突襲眾人都束手無策，少女王亦因此被困，但竟然見到傳言已被殺的顎鬚公再次出現，他竟然為了顯示出諸侯制度的弊端而作亂，勾結Ruplustorie前來推翻Gran。花露絲亦即將被處決。

戰鬥3少女王救出

勝利條件

▶Leader 到達目的地

失敗條件

▶Leader 全滅、30 分鐘內未能到達目的地

評價要點

▶戰鬥結果、損害比率、完成時間



這關要在30分鐘內解救將被處決的花露絲，表面上有三條路可行，但由於有敵方在兩條路上有重兵駐守，比較實際的路只有下路，從右上方突入敵陣內，這樣雖然路程較遠，但能會合更多遊軍，戰勝的把握亦較高。而戰鬥時不妨勇猛一點，只要保護著Leader再會合遊軍就能從振雄風，用這方法搶回失去的時間。

16.調子の良いことを言うな +2P 4K
諸侯の力を貸そてください +4P 2K
17.ウァリ、親樹の種子は？ +1P 2K
カーシュニスカへ向かいましょう +2P 1K

雖然成功救出少女王，由於被外國入侵所以全國陷入緊急狀態，所以首先要向敵人反擊，但陣內並沒有人使用戰略的能力可及顎鬚公，所以並不能與敵人正面衝突。

戰鬥4Paradise Lost

勝利條件

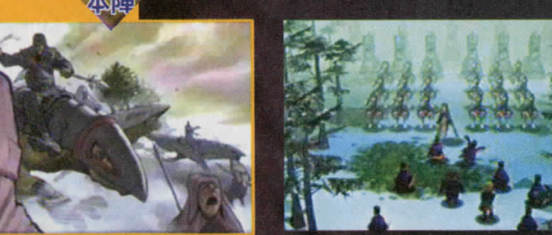
▶敵方本陣破壞

失敗條件

▶我方本陣破壞、亞舒莉(アシュリ-)死亡

評價要點

▶戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間





進內少女王編後首次真正對並戰，略奪資源仍然是最重要的事項，但要少心右上方會出現無視地型限制的浮遊騎兵，他們會攻擊亞舒莉(地圖上方)的陣地，所以要先升級兵舍，建造飛空艇後派部隊前往救援。之後就是集中資源擴大軍大，因為對方本陣前有大量炮兵駐守，所以有大量死傷在所難免，這時不妨再使用大量種子使的戰法，雖然行軍速度會比較慢，但卻能有效收拾敵人。當成功在本陣打開缺口後，立即派兵圍攻敵方的本陣，本消一會敵本陣便會毀滅。完全不用理會敵方其他建築物或部隊簡單直接地來個了結吧!

18.最後にもう一度、アシュリーに頼む +6P 3K
アシュリーと行動を共にはできない +3P 6K





雖然這次花露絲救亞舒莉一命，但頑固的種子使卻不慾幫助女王。而顎鬚公則在另一成功入侵，接下來將是霸佔龍骨泉，徹底擊倒少女王和親衛軍，完全佔領整個Gran 。(第五話完)

第六話

動搖與甦醒

敵人正在步步進迫之際，形勢非常危急，幸好前往Nalavale幫忙的天才魔道士艾露所時回來，而且更帶來槍騎兵教頭祖安(ヅョアン・あ-ブラス)，另外東方國家的諸位亦正前來，當中包括少年王華夫，但現在並不是高興的時候，因為龍骨泉將會展開一場死鬥。

戰鬥1 ムビオラ突出部

勝利條件
- 敵方本陣破壞

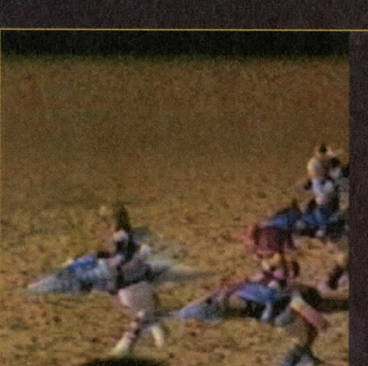
失敗條件
- 我方本陣破壞

評價要點
- 戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間

本陣

本陣

這場可算是頗嚴峻的一仗，因為敵方佔盡地利的優勢，並且開始時已佔據所有資源地，所以亦表示各位要用搶奪的方法才能獲得資源，但要少心每處都有敵軍把守，而且會隨著時間而生產更多士兵，所以建議先集中打擊一個方向。一方面要搶資源，但另一方面亦要立即建築兵舍把高防守力，因為我方本陣位於4路的交會處，而多方面的部隊很快便會攻來，所以升級和生產上級兵種成為刻不容緩的事項。由敵方本陣前來的將會是土偶和炮兵，所以最為危險，應多加留意，左邊的只是普通的騎兵，實力平平，而方則是能夠無視地形限制的浮遊騎兵，由於他們移動速度快，稍一不留神就會被他們突襲成功。





至於進攻本陣方面，首先要消滅的是山崖上的炮兵，否則未到達目的地已傷亡慘重，再來就是儲足兵力全力一擊，其中最好包括騎兵和炮兵，敵方本陣前道路窄狹所以必需利用騎兵的速度先進入搗亂，炮兵在外作遠程攻擊，一口氣把擊本陣拿到手上，切勿拖泥帶水，因為敵人會不斷生產炮兵，稍一猶豫敵方部隊又會再次集結，戰事會拖得更漫長。

在以上一役勝利後，總算把Ruplustorie稍為迫退至國境要塞附近，再來就是會合從東方遠道而來的華夫眾人，對顎鬚公進行夾擊。而華夫亦正帶領著大軍前往國境要塞那方向。不過少女王那方面進展不太順利，

1. エロールの獻策を承認する +1P 2K
   ほんとうに、これで終わるのか？ +2P 1K
2. 同道する +4P 2K
   私情で動くことはでこない +2P 4K

戰鬥2 アーリんゲン回廊

勝利條件
- 花露絲到達目的地

失敗條件
- 花露絲陣亡、40分鐘內未能到達目的地

評價要點
- 戰鬥結果、損害比率、完成時間

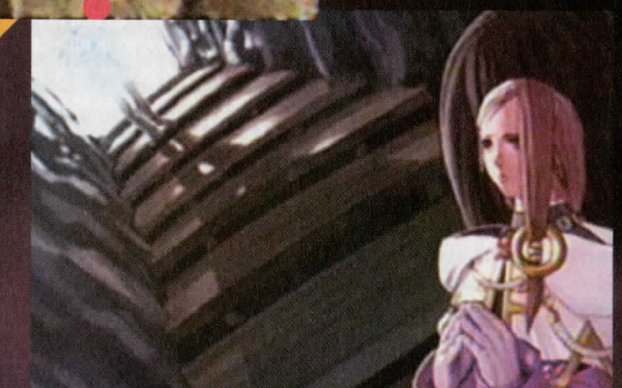


花露絲的PK系統
3. 手をさしのべる +6P

華夫的PK系統
4. その、血まみれの手を握る +6P

這關的戰鬥難度不高，要在40分鐘內到達亦充分有餘，只要各位盡量會合較多遊軍，之後便可以勇往直前，反而要注意的是行走路線左彎右曲，好好運用預設行走路線的功能，否則可能有很多部隊成員停留在某些彎角上，減低了大家的作戰能力。

通過之前的戰鬥路線後，擁有相同意念的筆友華夫和花露絲終於首次見面，但初聚並沒有太多說話，因為要進攻Mascer的首都區，不過雖然對手是虛言王，但華夫依然命令眾人要盡力保護敵方境內的人命和文物。





戰鬥3敵方首都區前

勝利條件
- 敵方木陣破壞

失敗條件
- 我方本陣破壞、40分鐘內未能破壞敵方本陣

評價要點
- 戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間





雖然虛言王佔劇山頭，並且在各必經之路佈署兵力，首先要注意是敵人在高地上的炮兵，這情況他們佔盡優勢，所以不宜硬碰，所以建議先走下路打敗騎兵隊後，再繞後道打擊炮兵隊，這樣一來可以順道取得三個敵方的資源地。成功後完全不用理會其他事物，全力開發和生產上級兵種，應付守在本陣外的土偶和炮兵，這層防守並不是鬧著玩，沒有大量的炮兵自己將會傷亡慘重，另外亦需要騎兵快速接近敵人，直至到達本陣門前，虛言王的炮兵部隊正在守候，等再次補充兵力後再一次衝進去，敵人便會變得毫無招架之力。

打勝仗後各人正找尋虛言王的下落，但最後卻發現天大的秘密，因為虛言王的存在根本就是一個謊言，他其實正是雷捷本人，而這次雷捷亦真真正正的死去。在收心情後各人又要前往下一個戰場——國境要塞。但由於這裡有高層炮塔的保護易守難攻，所以必須騎兵的高機動力作埋身戰，再配會花露絲等人的夾擊，便能攻破這「不落之塞」。但此舉華夫便要以身犯險，而更危險的消息傳到，因為有敵軍在後方接近，少年王正處於腹背受敵的處境，前方有高層炮塔、後方有敵方軍團，形勢非常凶險。

而顎鬚公等人亦剩下國境要塞這地方，不過精通戰略的他卻依然保持冷靜，心知華夫和花露絲會因為急於求勝而變得脆弱。而正準備戰鬥的時候亞舒莉亦來到她父親——顎鬚公的面前。

少年王PK系統

5.強攻により戰役を早期終結に導く +2P 4K
要塞包圍にとどめ、敵の自壞を待つ +4P 2K

戰鬥4背後的鬼門

勝利條件
- 保衛本陣15分鐘

失敗條件
- 我方本陣破壞

評價要點
- 戰鬥結果、損害比率、完成時間





由於一開始已被敵方的大炮襲擊，所以實力已被削弱，再加上本陣會同時被騎兵和魔道士攻擊，所以應立即回防，在這裡有所死傷在所難免。當阻擋了首輪攻勢後，應立即重建軍力，之後建議先攻擊左下方的炮兵隊，因為成功後既能擊破一個敵方兵舍，又能佔據到安全的資源地，這樣便能確保士兵能夠繼續生產。不過要注意右方的敵人，上路會有土偶前來進犯，下路則有浮遊騎兵和炮兵，任何一方面阻擋失敗都是非常危險，所以必需好好利用原本供應的兵舍，因為它已經進行升級，大家可以立即生產上級兵種。當防守完第二輪攻擊後，時間應該所餘無幾，這時亦無謂作不必要的犧牲，把所有士兵集結在自己的陣前等待過關吧！

戰鬥過後華夫的Nalavale軍和花露絲的Gran軍總算會合到，亦意味著最終之戰即將開始。

華夫PK系統

6.なせですか +4P 2K
母君の記憶がそうさせるのでしょうか +2P 4K





戰鬥5最終之戰

勝利條件

- Mascer、Ruplustorie兩個本陣破壞

失敗條件

- 我方本陣破壞、花露絲破壞、Gran本陣破壞

評價要點

- 戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間



由於這是最終戰，所以陣容亦最強大，四個陣營一齊出現在地圖內，敵人佔據三份二的地方，而花露絲的陣營只會防守和等候，並不會補充兵力，即是說Gran的防衛亦落在大家的身上。剛開始時大家不妨攻佔正前方的資源地，這裡只由幾個魔法師駐守，很輕易便能攻破。不過同時亦要開始建築兵舍，目的在防禦敵人的首輪步兵攻勢，但切忌防線推得太遠，原因是周圍山上有炮兵駐守，損失可能會因此而變大，另一原因是左方的騎兵隊亦會前來攻擊，所以要專注防守本陣。

敵人第二輪攻擊很快便會來到，這次來得更加凶猛，右方除了有步兵和騎兵同時到達外，左方更有炮兵來犯，為免被左右包抄，所以左方的炮兵應派騎兵主動出擊，務求把他們一舉消滅後乘機破壞兵舍和佔領資源地。但在同一時間中路會出現另一隊炮兵隊，這方面依然能夠由騎兵所控制，把集中力放在右方的騎兵吧，他們又會再來搗亂，由於有一定的數目，所以利用步兵剋制和弓兵遠射最為適合，。

成功渡過第二輪敵襲後，畫面最上方的敵人應該正前往花露絲的本陣，但這次仍不用擔心，因為這裡暫時仍能抵抗，不過大家亦要開始升級兵舍和建造飛空艇。而其他空閒的Leader可以進攻右下方的敵兵舍，除了可阻止更多的敵襲外還可以得到資源，一舉兩得。此時飛空艇應該建造完成，趕緊把騎兵隊運往花露絲的本陣附近，因為Ruplustorie的第二隊軍隊已經正在前往，把他們打倒亦要快速在Gran的附近建築兵舍，因為補充兵力來對抗即將到達的浮遊騎士，再次擊退敵人後便有少許喘息的時間。

趁著這個空閒的時間，當然要調動另一隊士丘前往Gran陣營作準備，而我方本陣的Leader亦不要躲賴，要繼續消滅Mascer的兵舍，由於之前已對敵人進行兩次攻擊，所以他們已變得非虛弱，不過為了往後著想，準備多些炮兵，一口氣首先把Mascer的本陣消滅吧！

已前往花露絲陣營的部隊亦要開始行動，依然是要生產多些炮兵，一路消滅阻擋在前路的炮兵隊及右上方的兵舍，但Ruplustorie藏在山路之內，而且圍佈滿炮兵，這時並不能操之過急，要利用炮兵和騎兵逐一擊破，直至到達敵本陣的外牆附近，先用我方炮兵向對方的炮兵射擊，直至把他們完全消滅為止。而消滅Mascer的部隊亦應該完成任務，開始包圍Ruplustorie本陣，之後再前後二路一起，利用騎兵進行侵入，而炮兵隊則在外圍射擊，這樣雖然在入口附近會和守衛硬碰，但已經不再重要，運用壓倒性的兵力便能擊破顎鬚公的本陣，最終戰亦要結束。

華夫PK系統

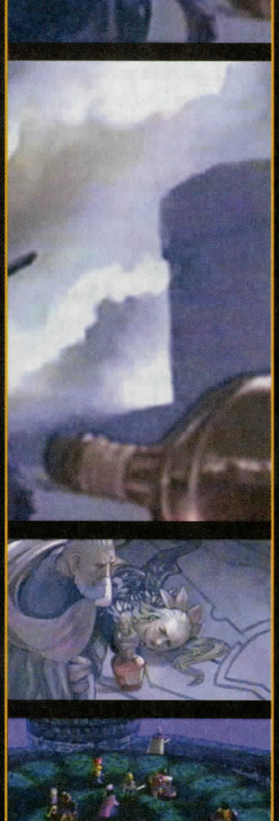
7. ブリシラを殺し、憂いの元を斷つ +4K
生かして、野に放つ +4P

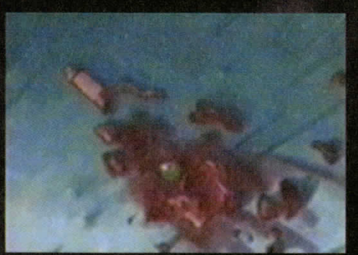
華夫PK系統

8. 現實を受は入れろ +5K
彼らには傳えたいことがあるんだ！ +5P

戰鬥終於結束，從曉之日至到跨國來到Gran，華夫對支持他的部下都非常感激，並且命令下屬向遙遠的家鄉——東方進發，至於華夫則被召喚到花露絲那裡。

亞舒莉面對著企圖作亂的父親——顎鬚公，並質問他的企圖，原來眼見賢龍樹種子漸少，認為花露絲這種和平理念並不正確，所以他要利用自己的方法改變世界，不過這並未受到女兒的認同，所以竟然企圖用劍殺死父親，可惜她失敗了，反被顎鬚公插穿身體，不過他留下最後的賢龍樹種子，給她選擇救自己還是救世界，而自己則從城牆上跳下身亡。但亞舒莉並沒有作任何選擇，打破了最後的種子，因為即使作任何選擇，「怪獸」——好戰的人心，亦會再次出現……(第六話完 Adventure Mode全部完)









Text：小吉



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應 KEYBOARD

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

停不了的資料集

這一期會為大家刊登各設施的費用和功效、LV.5A、LV.5B 及LV.S的會所和球場的改建條件、各盃賽的勝出獎金與及全監督資料，還有一些精彩的必殺技畫面。

必殺技一之雙人合作射門

首先二人在中線附近開始互相短傳，把敵方的後衛完全莫視，突然在中途，來一記突如其來的射門，守門員在完全不為意下未能把球撲出，可是球卻撞楣彈高，本以為幸運的對手，不為意剛剛互傳的兩名球員已跑到球的落點，準備作出雙人射門，結果在無人看管下亦順利射出，球更以不規則的路線飛向龍門的死角，守門員亦無能為力下讓球飛入網鍋內。

















必殺技二之後跟傳球

本必殺技雖然不及「雙人合作射門」華麗，但是卻是一個完美的簡單組合，首先由持球者在禁區前一直控著球，而準備接應的球員立即走位入插，持球者待後防前來壓迫時，突然一記後跟傳球給接應的球員，頓時為隊友制造了空間，而接應的球員亦輕易射入這一球了。









必殺技三之左路互傳突破

本必殺技又是利用球員間的默契和精湛的技術制造做出來的一球漂亮必殺技，而且加入進攻的球員更有四名之多，可見他們彼此間無懈可擊的默契和技術在左路互相傳球，輕易把敵方的防守陣完全撕破，加上最後一射，完全把足球箇中的奧妙表現出來。











LV.5A、LV.5B及LV.S的會所和球場的改建條件

上回未能把全部改建條件登出，因此在這一期補上以下資料。

會所改建條件

等級	條件
LV.5A	1. 人口達150萬以上
	2. 會所等級已達LV.4
	3. 未達到LV.5B的會所改建條件
LV.5B	1. 根據地的「住宅」、「商業」、「運動」和「自然」皆達至約20%或以上
	2. 與贊助商『○○總合建設』簽下贊助合約
	3. 會所等級已達LV.4或LV.5A
	4. 未達到LV.S的會所改建條件
LV.S	1. 球隊的人氣已達至一定程度
	2. 根據地的「商業」、「運動」皆達至約20%或以上
	3. 會所等級已達LV.5A或LV.5B

球場改建條件

等級	條件
LV.5A	1. 球場等級已達LV.4
	2. 人口達200萬以上
LV.5B	1. 球場等級已達LV.4或LV.5A
	2. 根據地的「商業」、「運動」皆達至約20%或以上
LV.S	1. 球場等級已達LV.5A或LV.5B
	2. 球隊的人氣已達至一定程度
	3. 根據地的「商業」、「運動」皆達至約20%或以上

設施增設及升級條件

以下有會所和球場所有設施的升級條件和效用，各位可以參考以下資料而為會所和球場興建合適的設施。

各設施有關費用（會所）

名稱	等級	效果	設置費	維持費	佔用空間	條件
SPEED GYM	LV.1	「反應速度」和「走力」等基本體力練習的效果增加	2 億 8000 萬日圓	320 萬日圓	2	沒有
	LV.2		3 億 4000 萬日圓	450 萬日圓	2	LV.1 設置後 1 年半後
POWER GYM	LV.1	「腳力」和「競爭力」等基本體力練習的效果增加	2 億 7000 萬日圓	350 萬日圓	2	沒有
	LV.2		3 億 3000 萬日圓	490 萬日圓	2	LV.1 設置後 1 年半後
戰術指導室	LV.1	陣式和戰術等練習的效果增加	5 億 5000 萬日圓	520 萬日圓	3	沒有
	LV.2		6 億 6000 萬日圓	730 萬日圓	3	LV.1 設置後 2 年半後
BUFFET	LV.1	練習後的疲勞度上昇比較少，而且「體能」的上昇率增加	1 億 8000 萬日圓	280 萬日圓	1	沒有
	LV.2		2 億 2000 萬日圓	390 萬日圓	1	LV.1 設置後半年後
LOUNGE	LV.1	減輕練習時球員與球員間的不滿和球員與監督的不滿情況	2 億 8000 萬日圓	380 萬日圓	1	沒有
	LV.2		3 億 4000 萬日圓	530 萬日圓	1	LV.1 設置後半年後
MASSAGE ROOM	LV.1	減輕練習後的疲勞度上昇	5 億 8000 萬日圓	750 萬日圓	2	沒有
	LV.2		7 億 0000 萬日圓	1050 萬日圓	2	LV.1 設置後 1 年後
POOL	LV.1	「體能」等基本體力練習的效果增加	3 億 2000 萬日圓	400 萬日圓	3	沒有
	LV.2		3 億 8000 萬日圓	560 萬日圓	3	LV.1 設置後 1 年半後
醫療室	LV.1	減輕練習時的受傷程度和受傷機會	4 億 5000 萬日圓	550 萬日圓	1	沒有
	LV.2		5 億 4000 萬日圓	770 萬日圓	1	LV.1 設置後 1 年後
SAUNA	LV.1	減輕練習後的疲勞度上昇	2 億 8000 萬日圓	320 萬日圓	2	沒有
	LV.2		3 億 3600 萬日圓	450 萬日圓	2	LV.1 設置後 1 年後
DATA 分析室	LV.1	「位置理解」「陣式理解」和「戰術理解」等練習的效果增加	2 億 5000 萬日圓	250 萬日圓	1	沒有
	LV.2		3 億 0000 萬日圓	350 萬日圓	1	LV.1 設置後半年後
娛樂室	LV.1	「狀態」的上昇率增加和減輕練習時球員與球員間的不滿	4 億 2000 萬日圓	450 萬日圓	2	沒有
	LV.2		5 億 0000 萬日圓	630 萬日圓	2	LV.1 設置後 1 年半後
SUPPORTER 交流室	LV.1	減輕「起用法不滿」、「戰績不滿」和「支持者不滿」	5 億 5000 萬日圓	680 萬日圓	4	會所等級達LV.5B 或LV.S
	LV.2		6 億 8000 萬日圓	950 萬日圓	4	LV.1 設置後 3 年半後
HI-TECH GYM	LV.1	「技術系」練習的效果增加	8 億 5000 萬日圓	1200 萬日圓	4	會所等級達LV.S
	LV.2		10 億 2000 萬日圓	1700 萬日圓	4	LV.1 設置後 3 年半後

各設施有關費用（球場）

名稱	等級	效果	設置費	維持費	佔用空間	條件
COFFEE SHOP	LV.1	主場比賽有額外收入	1 億日圓	100 萬日圓	1	沒有
	LV.2		1 億 6000 萬日圓	150 萬日圓	1	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		3 億日圓	300 萬日圓	1	LV.1 設置 2 年後
FAST FOOD	LV.1	主場比賽有額外收入（特定EVENT 後會收入有所改變）	1 億 6000 萬日圓	120 萬日圓	2	沒有
	LV.2		2 億日圓	150 萬日圓	2	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		2 億 5000 萬日圓	250 萬日圓	2	LV.1 設置 2 年後
RESTAURANT	LV.1	主場比賽有額外收入	2 億 8000 萬日圓	320 萬日圓	3	沒有
	LV.2		4 億日圓	400 萬日圓	3	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		5 億日圓	450 萬日圓	3	LV.1 設置 2 年後
GOODS SHOP	LV.1	主場比賽有額外收入，球隊的人氣度增加	1 億 4000 萬日圓	120 萬日圓	2	沒有
	LV.2		2 億日圓	150 萬日圓	2	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		2 億 8000 萬日圓	200 萬日圓	2	LV.1 設置 2 年後
ICE-CREAM SHOP	LV.1	主場比賽有額外收入（因應季節不同而影響收入）	1 億 6000 萬日圓	100 萬日圓	1	沒有
	LV.2		2 億 3000 萬日圓	150 萬日圓	1	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		2 億 8000 萬日圓	200 萬日圓	1	LV.1 設置 2 年後
NOODLE SHOP	LV.1	主場比賽有額外收入（因應季節不同而影響收入）	1 億 8000 萬日圓	120 萬日圓	1	沒有
	LV.2		2 億 2000 萬日圓	180 萬日圓	1	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		3 億 2000 萬日圓	250 萬日圓	1	LV.1 設置 2 年後
AMUSEMENT	LV.1	主場比賽有額外收入（因應人口的數量而影響收入）	3 億 8000 萬日圓	460 萬日圓	3	沒有
	LV.2		4 億 3000 萬日圓	550 萬日圓	3	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		5 億 2000 萬日圓	650 萬日圓	3	LV.1 設置 2 年後
休憩室	LV.1	球隊的人氣增加（環境等級越高，效果越大）	1 億日圓	100 萬日圓	1	沒有
	LV.2		1 億 5000 萬日圓	150 萬日圓	1	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		2 億日圓	200 萬日圓	1	LV.1 設置 2 年後
報道室	LV.1	視聽率上昇	2 億日圓	150 萬日圓	2	沒有
	LV.2		2 億 8000 萬日圓	250 萬日圓	2	LV.1 設置 1 年後
	LV.3		3 億 6000 萬日圓	450 萬日圓	2	LV.1 設置 2 年後

駐車場（停車場）	LV.1	入場者人數增加	2 億 5000 萬日圓	250 萬日圓	4	沒有
	LV.2		5 億日圓	400 萬日圓	4	LV.1 設置後 1 年
屋根（球場上蓋）	－－	雨天時緩和入場人數的減少量	因應球場等級不同而有所改變	因應球場等級不同而有所改變	－－	－－
VIP ROOM	LV.1	主場比賽有額外收入（因應人口的數量及經濟狀況而影響收入）	3 億 5000 萬日圓	300 萬日圓	4	球場達到一定的等級
	LV.2		4 億 5000 萬日圓	400 萬日圓	4	LV.1 設置 3 年後
托兒所	LV.1	球隊的人氣增加（人口達 600 萬以上時，效果會倍增）	2 億 2000 萬日圓	200 萬日圓	4	球場達到一定的等級
	LV.2		4 億日圓	300 萬日圓	4	LV.1 設置 3 年後
展望室	LV.1	入場者人數增加	4 億日圓	350 萬日圓	4	球場達到一定的等級
	LV.2		7 億日圓	650 萬日圓	4	LV.1 設置 3 年後

聯賽及盃賽獎金

以下有國內聯賽、國內盃賽和國際盃賽的獎金和參加方法。

日本國內聯賽

每節聯賽最終排名	J1	J2
1 位	10 億日圓	10 億日圓
2 位	8 億日圓	7 億日圓
3 位	6 億日圓	5 億日圓
4 位	5 億日圓	3 億日圓
5 位	4 億日圓	1 億 5000 萬日圓
6 位	3 億日圓	1 億日圓
7 位	2 億日圓	8000 萬日圓
8 位	1 億 5000 萬日圓	5000 萬日圓
9 位	1 億日圓	4000 萬日圓
10 位	9000 萬日圓	3500 萬日圓
11 位	8000 萬日圓	500 萬日圓
12 位	7500 萬日圓	GAMEOVER
13 位	5000 萬日圓	GAMEOVER
14 位	4000 萬日圓	
15 位	2000 萬日圓	
16 位	1000 萬日圓	

聯賽總冠軍爭奪戰

結果	獎金
勝方	5 億
負方	3 億

日本國內盃賽（強制性參加）

	聯賽盃	新年盃
冠軍	5 億日圓	5 億日圓
亞軍	3 億日圓	3 億日圓
四強	1 億日圓	1 億日圓
3 回戰敗退	5000 萬日圓	沒有獎金
2 回戰敗退	1000 萬日圓	沒有獎金
1 回戰敗退	沒有獎金	沒有獎金
* 每場的勝利獎金	1000 萬日圓	2000 萬日圓

球隊能參與的國際比賽（2 月）

	亞洲錦標賽	歐洲盃	南非盃	世界挑戰聯賽	黃金盃
冠軍	5 億日圓	10 億日圓	10 億日圓	20 億日圓	5 億日圓
亞軍	3 億日圓	5 億圓	5 億圓	10 億日圓	3 億日圓
四強	沒有獎金	沒有獎金	沒有獎金	5 億圓	沒有獎金
* 每場的勝利獎金	2000 萬日圓	3000 日圓	3000 日圓	3000 日圓	2000 萬日圓
出場條件	昇上J1 聯賽，在取得歐洲盃和南非盃的參賽資格時會暫時消失。	去年取得亞洲錦標賽冠軍	去年取得亞洲錦標賽冠軍	去年取得歐洲盃或南非盃的冠軍	於第十年後在J2作賽

球隊能參與的國際比賽（11 月）

	亞洲冠軍球會	世界冠軍球會盃	世界挑戰盃	白金盃	世界球隊錦標賽
冠軍	5億日圓	8億日圓	10億日圓	10億日圓	10億日圓
亞軍	3 億日圓	5 億日圓	5 億圓	5 億圓	5 億圓
四強	1億日圓	3億日圓	沒有獎金	沒有獎金	沒有獎金
* 每場的勝利獎金	2000 萬日圓	3000 日圓	3000 日圓	3000 日圓	沒有獎金
出場條件	去年聯賽盃冠軍	去年亞洲冠軍球會冠軍	昇上J1 聯賽	去年世界挑戰盃的冠軍	去年J1 聯賽總冠軍

EVENT一覽

以下有各EVENT的發生條件和效果，其中有好亦有壞，各玩者應該盡量一些不良EVENT發生，不然對球隊的成長和狀態會有很大的負面影響。

與設施有關的EVENT

EVENT名稱	時間	條件	效果和備註
クラブハウス(會所)擴張案內(提議)	月初	持有會所擴建的必要資金的1.2倍，而LV.5A、LV.5B和LV.S則要符合擴建的基本要求才可(每六個會發生一次)	沒有特別效果
スタジアム(球場)擴張案內	月初	持有球場上蓋建設必要資金的1.2倍，而LV.5A、LV.6B和LV.S則要符合擴建的基本要求才可(每六個會發生一次)	沒有特別效果
スタジアム屋根(球場上蓋)設置案內	月初	持有球場擴建必要資金的1.2倍，而每回合會有3%的機會率發生	沒有特別效果
施設老朽化	沒有特定發生時間	持有資金達50萬或以上，會所或球場改建後已有5年之久，及後便會有5%的機會率發生	費用相當於改建費的10%，而且是由電腦自行扣除
サポーター(支持者)施設要望	月初	支持者的不滿度已達至最高點	沒有特別效果
サポーター設備不滿	沒有特定發生時間	支持者已有一定的不滿度	支持者的會員數會減少和使入坩人數下降，同時視聽率亦會相應下跌

與代表戰有關的EVENT

EVENT名稱	時間	條件	效果和備註
インターナショナルカップ(世界盃)開催立候補	開催年的3月月初	1. 球場等級在LV.3或以上 2. 球隊人氣在24或以上 3. 地元投資累積計已有50億日圓或以上 4. 距離之前成功取得世界盃主辦權已有11年之久 5. 距離之前發生爭辦世界盃已有7年之久 6. 去屆世界盃未能取得勝利	沒有特別效果
インターナショナルカップ視察出發	開催年的6月月初	「インターナショナルカップ開催立候補」EVENT已發生，玩者被選為日本國家代表隊的監督	沒有特別效果
インターナショナルカップ開催決定	開催年的12月月初	「インターナショナルカップ開催立候補」EVENT已發生，此時玩者被選為日本國家代表隊的監督	沒有特別效果
インターナショナルカップ開催落選	開催年的6月或12月月初	此時玩者不是被選為日本國家代表隊的監督	沒有特別效果
日本代表監督選出	2月的月初	被選為日本國家代表隊的監督	沒有特別效果
日本代表監督更迭	月初	在日本國家代表隊的監督其間，國家隊的表現惡劣	沒有特別效果

與サポーター有關的EVENT

EVENT名稱	時間	條件	效果和備註
名物發賣	沒有特定發生時間	球場已設有「FAST FOOD」和「RESTAURANT」，與「和果子本鋪○○堂」、「○○堂製果」或「帝國總合製果」之間有贊助合約，符合以上條件後，每節便有5%發生此EVENT，發生EVENT後便要一年後才能再一次有機會發生	在32節內，球場的「FAST FOOD」和「RESTAURANT」收入會倍增
グッズ(GOODS)販賣	沒有特定發生時間	球場已設有「GOODS SHOP」及與「文房具の○○」、「總合商社」和「國際總合商事」，符合以上條件後，每節便有5%發生此EVENT	月未增加「GOODS」收支
グッズ開發	沒有特定發生時間	球場已設有「GOODS SHOP」及與特定的贊助商簽下合約，符合以上條件後，每節便有4%發生此EVENT(發生「グッズ販賣」和此EVENT後已有一年時間)，可製造商品： 1. 「總合玩具製造」、「總合商社」和「國際總合商事」開發T-SHIRT帽子 2. 「スポーツシューズ」、「總合商社」和「國際總合商事」開發足球和球鞋 3. 「國際時計製造」、「總合商社」和「國際總合商事」開發原創手鐘 4. 「○○總合アパレル」、「總合商社」和「國際總合商事」開發球衣	「GOODS」收入為1.5倍
グッズショップ(GOODS SHOP)開店	沒有特定發生時間	球場已設有「GOODS SHOP」，「グッズ販賣」EVENT已發生及球隊人氣已達19或以上時，每節便會有4%機會發生	月未增加「GOODS」收入
新ユニフォーム(UNIFORM)	月初	與「○○總合アパレル」有贊助合約及之前10年並沒有發生過此EVENT	已隊的隊旗和球衣款式更改
CM出演	沒有特定發生時間	去年J1冠軍及與「帝國映像制入」、「○○芸能興行」和「帝國廣告社」有贊助合約，便會每節有5%機會發生(在上次發生此EVENT一年後)	球隊中受歡迎的球員會被選出，同時他的受歡迎程度會增加和球隊有臨時收入
クラブゲーム化(球隊遊戲化)	沒有特定發生時間	與「ドリーム・マシーン」有贊助合約，每回合有4%機會發生(之前發生此EVENT2年後)	其中一位人氣低的球員的人氣會提昇及有臨時收入
ホームページ開設	沒有特定發生時間	與「帝國ネットプロバイダー」有贊助合約，每節有1%的發生機會	沒有特別效果
バス路線擴大	沒有特定發生時間	都市等級在LV.2或以上與反「○○バス」、「○○中央バス」、「○○中央都市交通」和「○○都市電鐵」有贊助合約，	交通等級上昇
ゲームセンター建設	沒有特定發生時間	遊戲年數4年以上及與「サービス・マネージメント」和「ドリーム・エンタープライゼス」有贊助合約，每節便有5%機會發生	沒有特別效果
スポーツクラブオープン(SPORT-TEAM OPEN)	沒有特定發生時間	過去1年以內J1優勝及與「○○スポーツ新聞」有贊助合約，每節便有5%機會發生(只會發生一次)	球隊的人氣上昇

與球員狀態有關的EVENT

EVENT名稱	時間	條件	效果和備註
選手移籍希望	沒有特定發生時間	球員因為「選手關係不滿」、「起用法不滿」、「監督不滿」、「評價不滿」和「戰績不滿」等因素而要求離隊他投	同一名球員不會在3個月內發生2次此EVENT
選手不滿報告	沒有特定發生時間	不滿度已達至最高的情況	同一名球員不會在3個月內發生3次此EVENT
選手不滿爆發	沒有特定發生時間	不滿度已達至隨時要求離隊的情況	球員會要求離隊，如果不答應便會在練習後疲勞度上昇加快及狀態經常低沉
選手能力爆發	沒有特定發生時間	只要等定的球員才會發生	球員的能力爆發地成長
怪我退團	沒有特定發生時間	球員在練習或比賽中受到極嚴重的創傷	球員會強行離隊
選手殿堂入り	月初	球員附合進入殿堂的條件	沒有特別效果
殿堂11人報告	月初	殿堂球員已有11名了	沒有特別效果

與人事有關的EVENT

EVENT名稱	時間	條件	效果和備註
スカウト（球探）報告	每月的第1週前半和第3週前半	球探所找到的球員中有優秀的球員在	沒有特別效果
國內選手入團會見	月初	日本國內球員加入球隊	與新加盟日本球員簽約後下一月月初便會發生
海外選手入團會見	月初	外國球員加入球隊	1. 與新加盟亞洲球員簽約後過了8節的下一月月初便會發生 2. 與新加盟北中美洲球員簽約後過了12節的下一月月初便會發生 3. 與新加盟歐洲球員簽約後過了16節的下一月月初便會發生 4. 與新加盟南美球員簽約後過了18節的下一月月初便會發生
留學先增加	沒有特定發生時間	僱用新監督時，他介紹新留學地點給球隊	增加留學的地點
オファー（提出）留學	5月第1週前至6月第4週前半、7月第4週後半至9月第3週後半	球隊人氣在17或以上時，每節便會有2%的機會發生	留學地點、時間和人選全是由電腦決定，玩者只可以選擇答應讓球員留學與否，而此EVENT一年只會出現一次
留學便り	沒有特定發生時間	如果出國留學的球員在體力和智力兩方面未能達到留學地點要求的水平，便會有留學失敗的事情發生	玩者可以選擇讓球員回日本，還是繼續留學
ユース（球隊青年軍）活躍報告	沒有特定發生時間	根據地為運動都市，指導者和被指導的年青球員相性配合，這樣根據都市的等級便會有1至2%的機會率發生	這些青年軍的指定戰術和陣術理解度會增加
地元少年優勝	11月的月初	根據地的運動一項的等級有10或以上及已建設了「學校」後2年，便會有40%的發生機會	明年加入青年軍的本市球員增加
地元中學優勝	11月的月初	根據地的運動一項的等級有12或以上及已建設了「學校」後2年，便會有30%的發生機會	明年加入青年軍的本市球員增加
地元高校優勝	11月的月初	根據地的運動一項的等級有14或以上及已建設了「學校」後2年，便會有25%的發生機會	明年加入青年軍的本市球員增加
ユース設立	1月和7月的月初	遊戲年數已有10年以上（或者之前取得優異成績）	在「HOMETOWN」會多了一個青年軍選項，每年年初的新人輪選也可以正式僱用青年軍中的青年球員

其他

EVENT名稱	時間	條件	效果和備註
名譽市民	月初	在當上日本國家代表隊的監督時取得世界盃及在15年以上把都市升級至LV.3	根據地的地價及足球人氣上昇
有能經營者	年初	遊戲開始後3年內取得J1冠軍，5年以後及10年之內把都市升級至LV.3	沒有特別效果
國內VIP來訪	沒有特定發生時間	在J1比賽，球隊的人氣不俗，球場設有「VIP室」，每次比賽的發生機會為「VIP室」等級 X 5%	該場試合的視聽率增加10%
海外VIP來訪	沒有特定發生時間	在J1比賽，球隊的人氣20以上，球場設有「VIP室」狀態與外國球隊比賽，每次比賽的發生機會為「VIP室」等級 X 6%	該場試合的視聽率增加15%
秘書的誕生日プリゼント（禮物）	秘書生日	持有資金達30億日圓或以上	禮物是由秘書要求，但價值全是2億，無論送禮與否也不會有特別效果
秘書退職	年末	選擇的秘書達7年時間	可以選擇讓現任秘書離去，然後在選擇新秘書時會多出個新秘書供玩者選擇
增強マシン賣り（商人推銷增強器械）	沒有特定發生時間	持有資金達80億日圓或以上	購入費用為2億日圓，如果是真貨便能在一月內提高「體能」、「鏟截」、「持球力」和「競爭力」的練習效果，成功率約7成
スポーツドリンク賣り（商人推銷運動飲料）	沒有特定發生時間	持有資金達50億日圓或以上	購入費用為2億日圓，如果是真貨便能立即回復疲勞度，成功率約7成
スパイク賣り（商人推銷球鞋）	沒有特定發生時間	持有資金達50億日圓或以上	購入費用為2億日圓，如果是真貨便能在一月內提高「走力」、「盤球」、「出迎」和「腳力」的練習效果，成功率約7成
應援歌エディット（制作）	年初	球迷會人數達1萬以上	其後便可以自由創作應援歌
各地の祭	因應不同地區而有不同的時間	每年必會發生一次	應允出錢便提高球隊的人氣，不然，球隊的人氣便會下降（打劫?）
サイン會（簽名會）	沒有特定發生時間	過去曾舉辦「球迷感謝比賽」，現在球隊人氣達20以上，與「○○書房」、「○○書店」、「○○印刷」、「○○印刷工業」和「帝國總合出版」有贊助合約，每節有6%的發生機會（之前發生同樣EVENT的一年後才會再發生）	舉行便能提高球隊人氣和「運動」等級，不然，便會下降
試合スポンサー	沒有特定發生時間	持有資金達10億日圓或以上，球隊人氣10或以下，根據地的「運動」等級在20以下時，每次會有3%發生（如果之前發生過此EVENT，便會在10個月後才會再有機會發生）	要求球隊撥出資金，如果願意出錢，便會因應金額多少而相應提高球隊人氣和「運動」等級了
人口爆發	月初	根據地的人口達400萬人	沒有特別效果

全監督能力

以下有遊戲中所有出場監督的資料和能力，絕對不能錯過啊！因為球隊訓練的質素全是由他們的能力影響的。

監督能力一覽

監督名	出身地點（國籍）	增加的留學地	年薪	合約年數	練習程度	練習方針	試合育成	個人技	基礎體力	位置指導	精神指導	連攜強化	定點球	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	穩守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
ウドゥバ	NIG	沒有	8100萬日圓	2	強	個人技重視	A	B	C	E	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	A	A	C	E	D	D	E	E
植田 圭次	山口	沒有	4600萬日圓	3	弱	個人技重視	E	A	D	C	D	D	C	C	C	C	D	C	B	D	C	B	B	C	D	D	E	E
上木 榮吉	青森	沒有	7000萬日圓	2	強	戰術重視	B	D	B	C	C	C	B	C	C	C	B	A	B	B	D	D	D	B	C	D	D	C
ヴィンセント	AUS	沒有	2900萬日圓	4	普通	基礎體力重視	E	C	A	B	B	E	E	D	D	D	E	E	E	D	E	E	D	E	E	E	E	E
ヴィエ	FRA	リバプール	14000萬日圓	2	普通	實戰重視	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	C	B	C	C	C	B	B	C	C	B
イワシニコフ	UZU	沒有	4200萬日圓	5	頗強	陣式和戰術重視	C	D	D	C	D	D	C	D	C	D	D	B	D	C	B	B	B	C	D	D	D	D
イダレゴ	FRA	沒有	24000萬日圓	3	強	個人技重視	A	A	B	B	A	A	S	B	A	A	S	A	B	A	C	B	C	A	A	C	C	B
石田 義定	熊本	沒有	23000萬日圓	2	頗強	基礎體力重視	B	B	S	B	A	B	C	B	B	B	B	C	A	S	A	B	A	B	C	B	E	E
石井 信義	滋賀	沒有	17000萬日圓	3	頗強	戰術重視	C	C	B	C	C	A	C	A	A	A	B	A	A	C	D	D	C	B	B	C	B	B
伊木 幸二	山口	沒有	3500萬日圓	3	頗強	陣式和戰術重視	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D
イェノイ	ROM	ブカレスト	16500萬日圓	5	強	陣式和戰術重視	B	B	B	C	B	S	C	C	C	B	C	A	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C
イェーガー	GER	沒有	8800萬日圓	3	強	平均型	D	E	D	D	D	A	C	E	B	B	D	D	B	C	C	D	E	C	B	C	E	E
アンファール	HOL	沒有	28000萬日圓	5	頗強	陣式重視	A	B	A	S	B	S	A	A	A	A	S	A	A	A	B	C	C	B	B	B	S	A
アントノフ	AUS	沒有	7700萬日圓	3	強	個人技重視	B	A	B	D	D	D	D	C	C	C	C	C	D	C	D	D	D	D	B	D	D	D
アントニオ	FRA	沒有	15200萬日圓	4	頗強	陣式重視	C	B	B	B	C	C	B	B	B	C	B	C	B	B	C	B	B	A	B	B	C	C
アンタリオ	BRA	沒有	18700萬日圓	4	強	個人技重視	B	A	A	B	C	C	B	A	B	B	A	B	A	C	A	B	B	B	A	B	C	B
アンダーソン	USA	ロサンゼルス	8300萬日圓	2	弱	陣式和戰術重視	C	D	B	D	B	A	C	D	B	C	A	B	D	D	C	C	C	C	C	C	B	C
アンクラッティ	ITA	沒有	15600萬日圓	4	頗強	平均型	A	B	B	A	B	A	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	A	A	C	B	C
アルバート	ENG	バレンシア	14500萬日圓	4	普通	陣式和戰術重視	D	C	D	D	D	D	C	B	S	B	C	B	D	C	C	B	B	C	B	B	B	B
アルカル	HUG	ブダペスト	12800萬日圓	3	普通	個人技重視	B	C	C	C	A	D	C	C	D	C	B	A	B	S	C	C	C	D	C	C	B	B
アルガネス	BOL	沒有	9800萬日圓	2	普通	平均型	B	B	B	C	B	B	C	C	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	C	C	C
アラビリーズ	ARG	ザグレブ	22400萬日圓	1	普通	平均型	S	A	A	C	A	B	A	B	B	A	B	S	B	B	C	B	B	A	S	B	C	A
アボフカート	HOL	アイントフォーヘン	15100萬日圓	3	普通	陣式和戰術重視	B	B	B	A	B	A	B	C	A	B	B	B	A	A	C	B	C	B	A	B	C	B
アスラム	TAJ	沒有	4100萬日圓	3	頗強	基礎體力重視	C	B	B	E	E	D	E	D	D	E	E	B	E	E	B	B	B	E	D	D	D	E
アスカリ	SPA	マドリード	18300萬日圓	2	頗強	實戰重視	B	B	B	B	A	B	B	A	B	A	S	A	B	B	A	C	B	A	A	B	B	B
アザリス	HUG	沒有	8000萬日圓	1	弱	陣式重視	D	C	D	D	D	C	C	B	A	B	B	B	A	B	D	C	B	C	C	D	D	C
アカスタ	URU	沒有	14200萬日圓	1	普通	平均型	B	C	B	C	C	B	C	B	B	B	C	A	C	C	C	C	C	B	B	C	C	D
青雲 榮治	香川	沒有	5200萬日圓	5	強	基礎體力重視	B	B	B	D	D	C	D	B	C	C	D	C	C	D	D	D	D	C	B	D	E	E
青木 薫	神奈川	沒有	3200萬日圓	4	普通	陣式重視	B	A	C	C	B	A	B	C	B	B	B	B	B	B	D	E	E	D	C	D	D	E
アームストロング	ENG	沒有	1600萬日圓	5	強	陣式重視	E	E	E	D	E	D	D	D	D	D	C	D	E	E	D	D	D	D	D	D	E	E
アーデン	SCO	グラスゴー	25100萬日圓	3	頗強	個人技重視	B	S	S	B	B	A	C	C	S	B	C	A	S	C	D	B	C	S	S	C	D	D
アーグスタ	POR	沒有	10700萬日圓	1	普通	基礎體力重視	A	C	A	D	B	E	E	E	C	C	B	D	C	B	E	A	C	C	E	D	C	E

監督名	出身地點（國籍）	增加的留學地	年薪	合約年數	練習程度	練習方針	試合育成	個人技	基礎體力	位置指導	精神指導	連攜強化	定點球	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	穩守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
カペール	ITA	ローマ	26000 萬日圓	5	強	陣式和戰術重視	B	B	S	A	A	S	A	B	A	S	A	B	A	A	C	C	C	A	S	C	B	B
加納 修一	京都	沒有	11000 萬日圓	2	頗強	戰術重視	C	C	B	B	B	B	B	C	B	C	C	C	B	C	D	C	C	B	B	D	C	C
カスティリーニャ	ARG	沒有	5300 萬日圓	2	頗強	基礎體力重視	D	D	A	D	C	C	C	D	C	D	D	B	E	D	D	E	D	C	C	D	D	C
ガシーレ	ARG	沒有	14800 萬日圓	5	頗強	平均型	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B	C	B	B	A	A	B	B	C
風間 太郎丸	大阪	沒有	11200 萬日圓	4	強	基礎體力重視	A	A	S	C	A	B	A	C	C	B	A	C	A	A	B	C	C	B	A	C	D	D
カカスカ	TUN	沒有	4600 萬日圓	2	強	實戰重視	D	C	C	D	C	E	E	E	C	B	C	E	E	D	E	E	E	D	D	C	C	D
カーロイス	BOL	沒有	3500 萬日圓	3	弱	陣式和戰術重視	D	E	E	C	C	D	C	E	E	D	D	B	D	E	C	D	C	D	B	B	C	D
オリベイル	POR	沒有	12000 萬日圓	2	弱	陣式重視	B	B	C	C	C	A	C	C	B	B	A	C	B	C	C	B	C	B	A	C	C	C
オライリー	IRE	沒有	8000 萬日圓	2	普通	平均型	A	B	B	B	B	B	C	C	B	B	B	B	C	C	C	C	C	B	A	C	C	C
オフタス	HOL	アムステルダム	19300 萬日圓	2	頗強	陣式和戰術重視	B	B	B	A	S	B	B	A	B	B	C	C	S	B	C	D	D	C	A	C	B	B
織田 道三	千葉	沒有	10300 萬日圓	2	普通	平均型	C	B	B	A	C	C	B	B	C	C	A	C	B	C	C	C	B	B	A	C	D	C
遅野 博樹	東京	沒有	4600 萬日圓	4	頗強	個人技重視	D	B	C	D	C	D	D	C	D	D	C	C	C	D	D	C	D	D	D	D	D	D
奥村 辰.彦	秋田	沒有	11000 萬日圓	3	強	實戰重視	A	C	A	D	B	D	D	D	B	B	B	B	C	C	D	C	C	C	B	B	D	D
岡本 武次	大阪	沒有	9500 萬日圓	2	頗強	陣式重視	B	C	B	B	D	B	C	C	B	C	D	B	B	C	C	D	C	B	B	D	D	D
岡本 俊二郎	東京	沒有	1300 萬日圓	3	強	基礎體力重視	E	B	B	D	D	E	E	E	E	E	D	E	E	E	D	D	E	E	D	D	E	E
大隈 清也	滋賀	沒有	12000 萬日圓	4	強	實戰重視	A	B	D	B	D	B	C	C	C	D	A	C	D	D	D	C	C	B	C	B	B	A
エンリコ	VEN	沒有	1400 萬日圓	4	普通	基礎體力重視	D	D	C	E	D	E	E	D	D	D	C	D	E	E	D	C	D	D	E	D	D	E
エレンスキー	RUS	モスクワ	14300 萬日圓	2	強	平均型	B	C	C	C	C	A	A	S	B	C	D	C	C	A	D	C	A	S	C	B	D	D
エレ	BRA	サントス	22300 萬日圓	3	普通	平均型	A	S	B	C	S	B	B	C	A	B	S	B	A	A	B	B	B	B	A	B	B	A
エルミデス	MEX	アカプルコ	12000 萬日圓	3	頗強	戰術重視	B	D	A	D	S	C	C	B	C	C	A	B	B	C	B	C	B	C	C	A	C	C
エルバート	JAM	沒有	5200 萬日圓	5	頗強	基礎體力重視	D	A	B	D	C	D	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	D	D	C	D	C	D
エリエッティ	MOR	沒有	9700 萬日圓	1	頗強	基礎體力重視	C	B	A	D	C	D	D	C	C	C	C	B	E	C	C	C	D	C	B	C	A	A
エラオノス	PER	沒有	1500 萬日圓	1	普通	個人技重視	D	E	E	E	E	D	E	D	D	D	D	D	D	D	E	E	E	D	D	E	C	C
エメリッヒ	CRO	ザグレブ	12000 萬日圓	4	弱	平均型	A	B	C	C	B	B	C	D	C	A	S	D	C	B	C	D	C	C	D	D	D	D
エバーネン	AUS	沒有	5600 萬日圓	1	頗強	陣式重視	A	B	C	C	B	B	C	D	C	A	S	D	C	B	C	D	C	C	D	D	D	D
エバートン	MAL	沒有	4700 萬日圓	3	強	實戰重視	D	E	D	D	C	B	C	E	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B	B	C	C	D
エドワード	IRE	沒有	8100 萬日圓	4	弱	基礎體力重視	C	D	S	E	S	D	C	B	C	C	E	C	B	B	C	C	C	B	C	D	E	E
エッシャー	ENG	沒有	6200 萬日圓	2	強	戰術重視	C	D	C	D	D	A	C	D	C	C	C	C	D	B	D	D	D	C	B	B	C	D
エスピア	BRA	沒有	11600 萬日圓	2	弱	平均型	C	A	C	C	B	B	C	B	B	B	A	C	B	C	B	C	C	C	A	B	D	B
ウラノフスキ	TUK	沒有	5600 萬日圓	3	強	個人技重視	C	C	C	E	C	E	D	D	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	E	E
ウラニコフ	SLV	沒有	7300 萬日圓	4	頗強	陣式和戰術重視	C	D	A	E	D	A	C	B	C	A	E	C	E	D	D	C	A	D	D	D	B	E
ウラジミール	POL	沒有	4900 萬日圓	2	普通	個人技重視	C	A	B	D	C	E	D	D	C	C	D	D	C	B	E	C	C	E	D	D	C	E

監督名	カむーチョ	刈谷 治樹	ガルシア	ガルダーノ	カルロス	カルンガ	カロッシ	川鞭 四郎	河本 鬼茂	川本 亮介	ガンザロス	ギ・レー	ギアンチ	キースケンス	ギエルサ	菊池 良夫
出身地點（國籍）	SPA	福井	MEX	ARG	SPA	ZIM	SPA	大阪	京都	岐阜	URU	FRA	ARG	HOL	ARG	京都
增加的留學地	沒有	沒有	沒有	マドリード	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	モンテビデオ	沒有	ボカ	アムステルダム	沒有	沒有
年薪	18000萬日圓	14000萬日圓	5200萬日圓	22000萬日圓	7600萬日圓	5600萬日圓	5400萬日圓	18000萬日圓	8800萬日圓	7000萬日圓	5200萬日圓	9600萬日圓	15000萬日圓	24100萬日圓	18000萬日圓	2800萬日圓
合約年數	3	5	2	4	3	3	3	3	2	3	5	5	3	1	3	4
練習程度	普通	弱	普通	頗強	普通	強	強	頗強	強	弱	弱	強	頗強	普通	普通	普通
練習方針	實戰重視	平均型	實戰重視	實戰重視	基礎體力重視	個人技重視	個人技重視	基礎體力重視	個人技重視	平均型	陣式重視	平均型	陣式和戰術重視	陣式重視	平均型	平均型
試合育成	A	S	A	S	D	E	B	B	C	B	C	B	A	B	B	C
個人技	B	C	D	B	D	B	D	A	B	D	C	B	A	B	B	D
基礎體力	B	C	D	B	B	C	C	A	C	C	C	A	B	C	B	D
位置指導	B	B	E	S	E	E	C	C	D	D	C	C	A	A	B	C
精神指導	A	B	D	A	C	E	A	C	D	E	D	S	B	C	B	D
連攜強化	A	C	E	B	D	D	D	C	D	C	C	B	A	B	A	D
定點球	B	C	E	B	B	E	D	B	D	C	B	C	B	C	A	D
POST PLAY	B	C	D	B	A	D	D	B	C	D	D	A	C	C	B	D
左邊攻擊	A	C	C	B	E	E	D	C	C	C	D	A	A	C	A	D
右邊攻擊	A	B	D	A	E	D	C	C	C	B	D	A	B	B	A	C
中央突破	B	C	C	A	D	E	E	A	D	C	B	B	A	C	A	D
穩守突擊	B	S	C	B	E	C	B	C	C	B	C	S	B	C	B	D
中場緊迫	B	C	D	B	E	E	D	B	C	B	C	C	A	B	B	C
越位陷阱	B	D	D	B	C	B	E	B	C	B	C	B	A	C	B	D
「3-6-1」	B	A	D	C	E	D	C	C	D	C	C	C	C	C	C	D
「4-5-1」	A	S	D	B	E	B	D	C	C	D	C	B	B	B	C	C
「5-4-1」	C	A	D	B	E	E	B	C	C	C	A	B	C	B	B	D
「3-5-2」	A	B	D	A	B	D	C	C	C	C	E	B	B	S	B	B
「4-4-2」	A	C	C	S	C	D	D	A	D	B	D	B	A	A	A	D
「5-3-2」	C	C	C	B	C	D	D	B	D	D	E	B	C	A	B	D
「3-4-3」	C	B	C	B	E	B	D	C	D	D	E	C	B	S	A	D
「4-3-3」	C	B	C	C	E	B	D	C	D	E	E	A	B	S	B	E

監督名	キケロ	岸井 靖典	キッツベルト	キム ユンサク	ギラルド	クエリョ	グナブルス	グラーフ	クラビス	クラメンテ	グリーフェス	グリーン	グリーンゲイト	クルーマン	クルパウ	グレーム
出身地點（國籍）	POR	福島	GER	NKO	ARG	POR	ENG	HOL	GER	SPA	GER	ENG	ENG	HOL	BRA	ENG
增加的留學地	沒有	沒有	ミュンヘン	沒有	沒有	沒有	沒有	アムステルダム	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有
年薪	3100萬日圓	3400萬日圓	32000萬日圓	3800萬日圓	18700萬日圓	18000萬日圓	12000萬日圓	32000萬日圓	11000萬日圓	19500萬日圓	6800萬日圓	19500萬日圓	10500萬日圓	16400萬日圓	18200萬日圓	11200萬日圓
合約年數	5	2	4	1	2	3	2	1	1	4	2	1	4	2	4	5
練習程度	強	普通	弱	強	強	普通	頗強	普通	普通	強	頗強	普通	強	強	強	頗強
練習方針	戰術重視	陣式和戰術重視	陣式和戰術重視	基礎體力重視	陣式和戰術重視	陣式重視	平均型	陣式重視	平均型	戰術重視	陣式重視	基礎體力重視	基礎體力重視	陣式重視	個人技重視	平均型
試合育成	C	D	C	C	A	B	B	S	B	B	D	C	B	B	B	A
個人技	E	D	E	E	A	A	C	B	C	B	D	C	C	B	A	B
基礎體力	E	D	E	E	A	B	A	A	B	A	D	S	S	B	B	C
位置指導	C	C	C	C	A	B	B	S	B	B	D	C	B	B	C	B
精神指導	D	B	D	D	A	C	B	S	C	B	D	B	A	C	C	A
連攜強化	D	D	D	D	S	S	B	S	B	A	D	C	C	S	B	B
定點球	D	D	D	D	A	B	B	B	B	A	C	C	B	C	B	B
POST PLAY	D	D	D	D	B	C	B	A	B	B	D	A	B	B	A	C
左邊攻擊	E	D	E	E	A	A	A	B	B	A	D	B	C	B	B	B
右邊攻擊	C	D	C	C	A	S	C	A	B	A	C	B	C	B	C	B
中央突破	D	B	D	D	S	A	B	S	C	B	C	B	B	B	C	B
穩守突擊	D	D	D	D	A	C	B	S	B	B	D	A	B	B	B	B
中場緊迫	C	D	C	C	B	A	C	A	B	B	D	A	C	A	C	C
越位陷阱	D	C	D	D	B	B	C	S	B	B	D	A	B	A	C	B
「3-6-1」	E	D	E	E	B	C	C	A	C	C	D	C	C	B	B	C
「4-5-1」	D	D	D	D	C	A	C	B	C	C	D	C	B	A	B	B
「5-4-1」	E	D	E	E	B	C	C	B	C	C	D	C	C	A	C	C
「3-5-2」	E	D	E	E	S	B	A	A	B	A	C	A	B	A	B	B
「4-4-2」	D	D	D	D	A	A	A	S	B	A	D	B	A	S	A	A
「5-3-2」	C	D	C	C	B	C	B	S	B	B	D	B	C	B	B	C
「3-4-3」	D	C	D	D	B	C	C	S	C	C	D	B	C	B	C	C
「4-3-3」	E	C	E	E	B	B	C	A	C	C	D	B	C	B	B	C

監督名	グレッグ	桑田 高弘	郡司 治樹	ゲアベル	ケイダロス	ケーハルト	ケーペル	ケッセ	ケツネン	ケニッシャー	ケルガン	ケルシャー	ゲルダン	ケルチャ	コーエンス	コッヘル
出身地點（國籍）	DEN	長野	香川	GER	POR	GER	ARG	CRO	FIN	GER	ENG	GER	AUS	THA	ENG	GER
增加的留學地	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	ブレーメン	バレンシア	ザグレブ	沒有	沒有	沒有	ブレーメン	沒有	沒有	リバプール	沒有
年薪	19100萬日圓	4500萬日圓	1500萬日圓	12000萬日圓	19300萬日圓	9200萬日圓	16300萬日圓	26400萬日圓	19300萬日圓	4300萬日圓	24000萬日圓	26300萬日圓	16600萬日圓	6200萬日圓	14200萬日圓	19000萬日圓
合約年數	4	2	2	2	2	3	4	3	2	3	1	1	3	3	2	3
練習程度	弱	頗強	弱	強	普通	普通	普通	普通	頗強	弱	頗強	普通	頗強	頗強	頗強	弱
練習方針	個人技重視	陣式重視	陣式重視	個人技重視	戰術重視	戰術重視	陣式和戰術重視	戰術重視	實戰重視	戰術重視	實戰重視	陣式重視	實戰重視	實戰重視	個人技重視	戰術重視
試合育成	B	C	E	A	C	B	B	A	S	D	B	A	S	A	B	B
個人技	S	D	E	A	S	D	B	B	B	D	C	C	D	E	B	B
基礎體力	B	C	E	S	A	C	B	A	C	C	B	C	A	E	C	B
位置指導	A	D	E	B	S	B	A	A	S	E	C	A	C	C	B	B
精神指導	C	C	E	A	A	C	A	A	C	D	A	A	A	C	B	C
連攜強化	D	B	D	A	B	B	S	S	A	C	B	S	C	D	C	B
定點球	C	D	E	A	A	D	A	A	C	B	B	B	A	D	B	B
POST PLAY	A	D	E	B	A	C	B	A	A	C	C	B	S	C	B	C
左邊攻擊	D	D	E	A	B	B	B	S	B	C	C	C	C	D	B	C
右邊攻擊	D	D	E	A	B	C	B	A	B	D	B	C	C	D	B	C
中央突破	A	D	D	A	S	B	A	B	A	D	C	A	C	C	B	C
穩守突擊	A	D	D	A	A	B	S	A	C	D	C	C	D	C	B	B
中場緊迫	S	C	E	B	A	E	B	A	A	C	C	S	B	D	B	A
越位陷阱	C	D	E	B	A	D	A	A	C	D	C	S	A	D	B	B
「3-6-1」	B	D	E	B	B	C	B	B	C	C	C	A	C	D	B	C
「4-5-1」	B	C	E	B	A	B	B	A	B	B	B	A	D	D	B	B
「5-4-1」	B	D	E	B	A	B	B	B	A	D	C	S	D	D	C	B
「3-5-2」	A	C	E	A	A	C	B	S	C	E	B	C	C	D	A	A
「4-4-2」	D	A	D	A	S	C	A	A	B	E	B	A	C	C	B	B
「5-3-2」	C	D	E	B	B	C	B	S	B	E	C	C	D	C	B	A
「3-4-3」	E	E	B	B	C	C	B	A	C	D	C	C	A	C	C	C
「4-3-3」	B	E	B	A	C	D	A	B	C	E	C	C	B	C	B	C

監督名	ザーイブ	ザガリオ	ザクセン	ザックラーニ	サッケル	サットン	サドゥー	サバス	サラディン	サラムンド	サンティーニ	サンドマ	サンホセ	シーランス	シェール	ジェスター
出身地點（國籍）	COS	BRA	NOR	ITA	ITA	GRE	IND	ARG	UAE	KYR	BRA	CAM	ECU	ENG	GER	IRE
增加的留學地	沒有	リオデジャネイロ	沒有	沒有	ミラノ	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	サントス	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有
年薪	4400萬日圓	21400萬日圓	8200萬日圓	20400萬日圓	27600萬日圓	17300萬日圓	6500萬日圓	3400萬日圓	7400萬日圓	5300萬日圓	25000萬日圓	14500萬日圓	1000萬日圓	3200萬日圓	22000萬日圓	6900萬日圓
合約年數	5	2	4	3	4	1	1	3	3	1	5	4	2	5	5	5
練習程度	普通	弱	強	普通	普通	普通	普通	普通	強	普通	強	普通	弱	頗強	強	強
練習方針	戰術重視	平均型	陣式重視	戰術重視	陣式和戰術重視	定點球重視	個人技重視	個人技重視	個人技重視	戰術重視	個人技重視	個人技重視	平均型	定點球重視	基礎體力重視	陣式和戰術重視
試合育成	C	B	D	A	A	B	D	D	B	E	B	B	E	D	A	C
個人技	E	S	C	A	B	B	A	A	B	E	A	S	E	E	B	D
基礎體力	E	A	D	B	A	C	C	C	A	D	B	C	E	E	S	C
位置指導	E	B	D	S	S	A	B	E	C	C	C	C	E	E	A	B
精神指導	E	A	C	S	A	B	A	D	B	E	A	B	E	D	A	C
連攜強化	B	A	C		S	C	C	E	D	C	C	C	E	E	B	C
定點球	E	B	D	A	S	S	D	D	D	C	B	D	E	C	A	D
POST PLAY	D	B	D	S	S	S	D	D	D	C	C	C	E	B	B	D
左邊攻擊	D	B	C	A	A	B	C	D	D	C	S	B	E	C	A	B
右邊攻擊	D	B	C	B	A	B	C	D	D	B	A	B	E	C	A	B
中央突破	C	B	A	A	B	C	D	D	D	C	A	C	D	D	S	C
穩守突擊	D	A	B	B	B	D	B	D	C	C	B	C	D	D	A	D
中場緊迫	A	C	A	B	A	B	C	E	C	C	B	C	E	D	B	A
越位陷阱	C	B	A	B	S	A	C	D	D	D	B	C	D	D	B	A
「3-6-1」	D	B	B	B	C	C	D	D	D	E	C	C	D	C	B	C
「4-5-1」	E	C	D	C	A	C	D	B	D	C	B	C	E	C	A	C
「5-4-1」	D	C	A	C	A	C	D	D	C	A	B	C	E	C	B	D
「3-5-2」	D	B	C	A	C	B	C	D	C	E	B	C	E	D	A	C
「4-4-2」	E	S	D	B	B	A	E	D	C	E	S	A	E	C	A	C
「5-3-2」	E	B	D	C	S	D	C	D	C	D	C	B	E	C	B	C
「3-4-3」	E	C	D	A	S	C	C	E	C	E	B	C	E	D	A	D
「4-3-3」	D	A	C	B	A	D	C	E	C	D	S	C	E	D	S	C

監督名	ジェリー	シエロ	志岐 哲多	シボレ	シムーニ	シモーレス	ジャファール	ジュボスン	ジュリアス	ジョージハン	ジョージア	ジョケ	ジョゼ	シレスカ	スケラ	スコット
出身地點（國籍）	ARG	SPA	島根	ARG	ITA	BRA	MEX	KOR	FRA	HKG	OMN	FRA	BRA	CAM	ITA	SIN
增加的留學地	沒有	バレンシア	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	リオデジャネイロ	沒有	沒有	沒有
年薪	11000萬日圓	10700萬日圓	3800萬日圓	9400萬日圓	10800萬日圓	10900萬日圓	17400萬日圓	17000萬日圓	18000萬日圓	9100萬日圓	1900萬日圓	28000萬日圓	20800萬日圓	2600萬日圓	11900萬日圓	3200萬日圓
合約年數	1	4	2	2	2	2	2	3	1	2	4	5	3	2	2	2
練習程度	頗強	頗強	頗強	強	頗強	強	普通	頗強	頗強	普通	弱	頗強	普通	強	強	強
練習方針	平均型	實戰重視	實戰重視	個人技重視	戰術重視	陣式和戰術重視	定點球重視	基礎體力重視	實戰重視	陣式和戰術重視	定點球重視	陣式和戰術重視	戰術重視	平均型	陣式和戰術重視	陣式和戰術重視
試合育成	B	D	B	B	B	B	S	B	C	C	D	S	S	E	B	C
個人技	B	C	D	S	C	A	C	B	B	D	D	B	S	E	B	E
基礎體力	B	C	D	A	B	C	C	C	B	D	D	A	B	C	A	C
位置指導	B	D	E	B	B	C	C	B	C	D	E	A	B	D	A	C
精神指導	A	D	E	B	B	B	C	A	A	D	D	S	C	E	A	E
連攜強化	A	A	D	B	B	B	C	C	B	B	D	A	B	C	A	E
定點球	B	C	D	C	B	C	C	B	C	C	C	A	S	C	C	E
POST PLAY	B	D	C	B	C	B	C	B	C	C	C	B	B	E	B	E
左邊攻擊	B	D	D	B	C	B	C	A	C	C	E	A	B	C	B	D
右邊攻擊	B	C	C	B	C	B	C	A	C	C	E	A	B	D	A	D
中央突破	B	B	D	S	B	A	S	B	C	D	E	A	S	E	B	D
穩守突擊	B	C	D	C	A	B	B	B	C	D	D	A	C	D	A	D
中場緊迫	B	C	D	C	C	B	A	B	C	E	E	A	C	E	A	D
越位陷阱	B	B	E	B	C	A	A	B	C	E	D	A	B	E	B	E
「3-6-1」	C	D	D	C	C	C	C	C	D	D	C	B	C	D	C	E
「4-5-1」	C	D	D	C	C	B	C	B	C	C	D	A	B	D	C	D
「5-4-1」	C	D	E	C	C	B	B	C	C	C	E	B	B	C	C	E
「3-5-2」	B	D	E	C	C	C	B	A	C	D	E	A	B	E	A	D
「4-4-2」	B	A	D	B	A	A	A	B	B	B	E	S	A	E	A	C
「5-3-2」	C	D	D	C	C	B	A	C	C	C	D	B	B	E	C	C
「3-4-3」	C	D	D	C	C	B	B	C	C	C	E	B	B	C	C	E
「4-3-3」	B	C	E	A	B	B	C	C	C	C	D	A	S	D	A	E

監督名	スターム	スパロッティ	スラマー	關根 隆二	瀨水 秀雄	セルゲイ	セルゲビッチ	セルジオエダ	ゼルベルガー	セレスカ	ソーマン	ソーラルス	大陣 邦久	タウンゼント	田栗 光秀	タショュク
出身地點（國籍）	SCO	ITA	GER	秋田	大分	KUW	UKR	BRA	GER	NEP	CZH	ARG	大分	BUL	茨城	ENG
增加的留學地	グラスゴー	沒有	ミュンヘン	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	ソフィア	沒有	沒有
年薪	15700萬日圓	7200萬日圓	35000萬日圓	2400萬日圓	3100萬日圓	6100萬日圓	7600萬日圓	8200萬日圓	38000萬日圓	2800萬日圓	16200萬日圓	10700萬日圓	1500萬日圓	20300萬日圓	4500萬日圓	18500萬日圓
合約年數	3	1	5	3	3	2	2	3	3	1	2	5	2	1	2	3
練習程度	普通	強	頗強	頗強	弱	普通	普通	強	頗強	普通	強	強	頗強	弱	強	頗強
練習方針	定點球重視	基礎體力重視	陣式和戰術重視	定點球餘術重視	實戰重視	個人技重視	定點球重視	個人技重視	戰術重視	基礎體力重視	戰術重視	戰術重視	陣式和戰術重視	陣式和戰術重視	戰術重視	戰術重視
試合育成	C	C	B	E	B	D	C	B	S	D	B	B	E	A	D	B
個人技	D	C	S	C	D	D	D	A	A	E	C	A	C	B	D	B
基礎體力	B	B	A	D	D	D	C	C	A	E	A	C	D	B	B	B
位置指導	D	C	A	D	D	D	D	C	A	E	B	A	D	A	B	C
精神指導	D	C	S	D	C	D	D	C	S	D	B	B	D	S	A	B
連攜強化	A	C	A	D	D	D	B	D	S	D	A	C	E	C	C	B
定點球	A	C	A	B	C	B	B	C	S	E	C	C	D	C	C	A
POST PLAY	S	C	B	B	D	B	B	C	A	D	B	C	E	C	E	C
左邊攻擊	D	C	A	D	D	C	C	C	A	E	C	C	D	B	E	A
右邊攻擊	D	C	A	D	D	C	C	C	A	D	A	C	D	C	E	C
中央突破	B	C	B	D	C	C	D	B	S	E	B	B	D	A	D	B
穩守突擊	D	B	A	D	B	C	D	D	S	D	C	C	B	C	E	C
中場緊迫	C	B	A	D	D	C	C	D	A	E	C	C	D	A	D	C
越位陷阱	A	C	A	C	C	D	C	C	A	E	C	B	D	S	E	C
「3-6-1」	D	C	B	C	D	E	D	D	S	E	C	C	D	C	E	C
「4-5-1」	S	C	B	D	D	E	C	D	A	E	C	C	D	S	E	C
「5-4-1」	D	C	B	D	D	E	B	D	A	E	D	C	E	A	D	C
「3-5-2」	B	C	B	C	C	E	D	C	S	D	C	A	D	E	D	B
「4-4-2」	C	B	A	D	B	E	D	C	A	E	C	B	A	E	D	A
「5-3-2」	D	C	B	E	D	E	B	D	A	E	C	B	D	E	D	C
「3-4-3」	C	C	B	C	E	B	E	D	S	E	B	C	D	C	E	C
「4-3-3」	D	C	A	D	D	C	D	C	S	D	A	C	D	C	E	C

監督名	出身地點（國籍）	增加的留學地	年薪	合約年數	練習程度	練習方針	試合育成	個人技	基礎體力	位置指導	精神指導	連攜強化	定點球	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	穩守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
バートン	ENG	リバプール	34300萬日圓	2	頗強	個人技重視	S	S	A	A	B	A	S	A	A	S	A	A	A	S	B	A	B	B	A	B	B	C
バ・ヨハンセン	DEN	沒有	11200萬日圓	4	普通	實戰重視	B	B	C	C	A	C	B	C	B	B	C	A	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C
ネルシノフ	BRA	沒有	21000萬日圓	1	頗強	實戰重視	S	A	B	S	A	B	A	A	A	A	A	B	S	B	B	C	B	B	A	B	C	B
西本 和樹	山口	沒有	8100萬日圓	2	強	定點球重視	C	B	C	C	D	C	A	B	D	C	C	D	C	C	C	D	D	D	C	D	C	C
西村 明	埼玉	沒有 沒有	500萬日圓	1	頗強	陣式和戰術重視	A	D	A	B	A	A	B	B	A	B	C	B	A	B	C	C	C	A	B	C	D	D
ニカリオール	BRA	リオデジャネイロ	24400萬日圓	4	普通	個人技重視	A	S	S	A	A	B	B	A	A	A	S	B	A	C	B	B	B	B	S	B	B	A
中沼 健大	廣島	沒有	15000萬日圓	5	強	個人技重視	C	A	B	D	B	C	C	D	D	C	A	C	C	C	C	D	D	C	B	C	D	D
長岡 道雄	秋田	沒有	13000萬日圓	3	強	個人技重視	B	D	D	B	A	B	C	D	D	D	B	C	C	D	C	D	C	C	C	C	D	D
トワイニング	ENG	沒有	3400萬日圓	3	頗強	陣式重視	D	D	A	C	D	C	C	D	D	B	D	D	C	C	E	D	D	D	C	B	D	D
トランド	SAF	沒有	1200萬日圓	5	普通	個人技重視	E	E	E	D	D	D	C	C	D	E	E	D	D	E	D	C	D	E	E	D	E	E
トラュティーニ	ITA	沒有	24500萬日圓	4	頗強	戰術重視	B	A	B	B	A	B	B	B	B	B	B	A	B	A	C	B	B	A	S	B	B	B
トムシエ	FRA	沒有	24000萬日圓	4	普通	陣式重視	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	A	B	B	A	A	B	B	A	B	B	C	B
ドゥッカ	ITA	ラツィオ	30800萬日圓	5	普通	基礎體力重視	A	S	S	C	A	B	C	B	C	C	A	S	A	S	A	B	B	B	S	S	A	A
ドフ	BRA	サントス	21000萬日圓	4	頗強	陣式和戰術重視	B	B	A	B	S	S	B	C	A	A	A	B	A	A	B	B	B	B	A	C	B	A
ドイム	GER	沒有	24500萬日圓	3	普通	陣式和戰術重視	A	B	A	B	A	A	B	A	A	B	B	A	A	B	B	A	B	A	A	A	B	A
テレンコフ	POL	沒有	1600萬日圓	4	強	戰術重視	E	E	E	B	D	B	D	E	E	B	E	E	E	D	E	E	B	E	C	E	E	E
デルッシオ	ITA	沒有	15400萬日圓	5	強	平均型	A	C	S	C	D	A	B	D	A	A	C	C	A	C	C	B	B	C	D	C	E	E
デルグリッシュ	SCO	グラスゴー	13500萬日圓	1	強	定點球重視	B	C	C	C	C	D	A	C	B	B	D	C	D	C	D	D	D	C	C	D	C	C
デラクセイズ	SPA	マドリード	19200萬日圓	2	頗強	陣式和戰術重視	C	A	C	C	B	B	S	A	B	C	B	A	C	A	S	C	B	S	B	C	C	C
デュジャルダン	FRA	沒有	13200萬日圓	2	普通	陣式和戰術重視	A	C	C	A	A	C	E	S	C	C	A	C	A	C	C	C	B	A	B	B	C	C
ディグリム	BUL	ソフィア	10800萬日圓	2	普通	個人技重視	C	C	C	B	C	B	D	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	B
デュキャナン	FRA	沒有	12500萬日圓	2	普通	陣式和戰術重視	A	B	B	B	A	B	B	C	A	A	B	B	C	B	C	B	C	B	A	B	C	C
デムスーリ	MAO	沒有	1600萬日圓	5	弱	定點球重視	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	D	D	E	E	E	E	E	D	D	E	E	E
テバレス	URU	沒有	14500萬日圓	2	頗強	個人技重視	C	B	C	C	B	C	C	B	B	C	B	B	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C
デスニリ	TUR	沒有	13200萬日圓	3	頗強	陣式和戰術重視	B	B	C	B	A	A	B	A	B	B	C	B	C	C	C	C	C	A	B	B	C	C
ディモータ	ITA	沒有	5500萬日圓	4	普通	個人技重視	C	C	C	D	D	D	D	D	D	C	D	D	C	D	C	D	C	C	C	C	D	D
ディナス	ARG	沒有	10000萬日圓	5	頗強	基礎體力重視	C	B	A	D	C	B	C	C	B	B	C	C	B	C	B	C	C	C	B	B	C	C
ディザリオ	BEG	沒有	4800萬日圓	2	頗強	陣式和戰術重視	C	D	C	C	D	C	D	C	D	D	D	C	C	C	D	A	C	D	D	D	D	A
ディアジーノ	SPA	沒有	3200萬日圓	4	普通	實戰重視	C	C	D	E	D	D	D	D	E	E	B	D	C	D	D	E	E	D	D	E	C	C
塚本 裕藏	鹿兒島	沒有	22000萬日圓	5	普通	個人技重視	A	C	A	S	B	B	C	A	S	A	B	A	B	A	D	C	C	A	A	S	C	C
チラバート	PAR	沒有	13000萬日圓	2	強	基礎體力重視	C	E	A	D	C	D	D	C	B	D	C	D	D	C	E	E	E	D	D	C	D	D
チャンヤオスン	CHI	沒有	2300萬日圓	1	普通	陣式和戰術重視	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	D	D	D	D	C	D	E	E

監督名	ハーマン	バーン	バウアー	バウテール	バサーリャ	ハショック	バスコフ	ハセック	バチャマンテ	バツーニ	ハッサン	バトリエズ	ハドル	ハバネツ	林 理一郎	原田 博通	ハラミノフ	ハリスコ	バルダーニ	バルデン	バルミデス	バングル	ハンソン	ビアネリ	ビアルザット	ビーンバッカー	ピエニチャク	ピエルルイン	日高 泰邦	ビッテンハルト	ヒューイット	ビラカス	ピレイラ
出身地點（國籍）	ENG	HOL	GER	BRA	ARG	CZH	YUG	TAI	ARG	ITA	IRN	ITA	ENG	SLV	大阪	岡山	KAZ	ELS	COL	BEG	BRA	FRA	SWE	ITA	ITA	HOL	POL	ITA	岐阜	GER	ENG	ISR	BRA
增加的	沒有 留學地	沒有	ミュン	リオデジ ヘン	沒有 ャネイロ	沒有	ベオグ	沒有 ラード	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	スタンフ ォード	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	サン トス
年薪	8200 萬日圓	9400 萬日圓	30100 萬日圓	6200 萬日圓	16400 萬日圓	7500 萬日圓	14500 萬日圓	8700 萬日圓	15800 萬日圓	16000 萬日圓	4100 萬日圓	13300 萬日圓	13400 萬日圓	10000 萬日圓	3100 萬日圓	6300 萬日圓	1300 萬日圓	11600 萬日圓	12000 萬日圓	2300 萬日圓	6300 萬日圓	24000 萬日圓	16400 萬日圓	14400 萬日圓	28500 萬日圓	17800 萬日圓	12000 萬日圓	3200 萬日圓	1800 萬日圓	8900 萬日圓	700 萬日圓	3000 萬日圓	19800 萬日圓
合約年數	4	1	3	3	5	5	2	5	3	4	1	2	2	1	3	3	4	1	3	1	5	1	4	3	2	2	5	3	1	5	2	3	4
練習程度	頗強	普通	頗強	頗強	普通	頗強	強	強	普通	頗強	強	頗強	強	頗強	強	強	頗強	強	頗強	強	頗強	普通	頗強	弱	強	頗強	強	弱	強	普通	弱	普通	頗強
練習方針	平均型	實戰重視	陣式和戰術重視	基礎體力重視	陣式重視	平均型	陣式和戰術重視	實戰重視	平均型	陣式和戰術重視	戰術重視	陣式和戰術重視	陣式和戰術重視	陣式和戰術重視	陣式重視	個人技重視	基礎體力重視	個人技重視	陣式和戰術重視	平均型	實戰重視	平均型	基礎體力重視	陣式和戰術重視	陣式和戰術重視	戰術重視	基礎體力重視	戰術重視	平均型	定點球重視	陣式重視	陣式重視	陣式和戰術重視
試合育成	C	A	A	C	B	C	C	B	C	B	D	C	B	B	B	B	E	S	D	E	A	A	C	A	A	B	C	C	E	E	D	E	B
個人技	C	C	B	C	A	C	C	E	A	B	D	C	C	C	D	A	C	B	E	E	D	C	C	C	A	C	B	E	C	D	E	E	B
基礎體力	C	B	A	B	B	C	B	C	C	A	D	C	B	C	E	D	D	A	E	E	D	B	C	C	A	B	A	D	C	D	E	D	B
位置指導	C	B	A	C	B	C	C	B	C	A	D	D	B	B	C	C	D	C	D	C	E	B	C	C	B	A	C	D	E	D	E	E	A
精神指導	C	B	S	D	B	C	B	E	C	A	D	D	B	B	D	D	D	C	E	E	E	A	C	C	A	B	C	E	E	B	E	D	B
連攜強化	C	A	S	C	A	C	B	C	C	S	D	D	A	A	B	D	D	C	C	C	C	A	C	C	S	A	B	C	E	E	E	C	A
定點球	C	B	A	D	A	B	B	D	C	B	D	D	B	C	D	D	D	C	B	E	C	S	C	S	B	C	C	E	E	A	D	B	B
POST PLAY	C	B	S	D	B	A	C	C	B	B	C	C	B	B	C	C	C	C	C	E	D	C	C	A	B	A	C	D	D	A	E	C	C
左邊攻擊	C	C	S	C	C	B	C	D	B	B	B	A	C	B	D	C	C	C	C	C	D	B	C	B	A	A	B	E	D	D	E	D	A
右邊攻擊	C	C	A	C	C	B	B	D	B	A	B	A	A	C	D	D	D	C	D	D	C	B	C	B	A	A	A	D	D	D	D	D	A
中央突破	C	C	A	B	S	C	C	C	A	B	C	B	B	C	D	C	C	C	C	D	B	B	C	C	B	B	C	B	C	C	E	D	B
穩守突擊	B	A	S	D	B	A	B	C	B	A	C	C	B	A	B	D	D	S	A	E	C	B	C	C	S	B	B	C	D	D	D	D	B
中場緊迫	C	A	A	C	B	C	C	D	C	A	D	A	B	B	D	D	D	C	D	E	B	S	C	C	B	C	C	E	E	C	D	D	C
越位陷阱	C	A	A	C	C	C	C	E	C	A	D	A	B	B	D	B	B	C	D	D	B	A	C	B	S	B	B	E	E	C	D	C	B
「3-6-1」	C	B	A	D	B	C	C	E	C	C	D	B	C	C	D	D	D	C	D	D	B	B	C	A	C	C	C	C	D	E	E	D	C
「4-5-1」	C	B	A	D	C	B	C	E	C	C	D	B	C	C	D	D	D	C	D	D	B	A	C	C	A	C	C	C	D	E	E	C	C
「5-4-1」	C	B	A	C	C	A	C	D	C	C	D	C	C	C	D	C	C	C	C	E	C	B	C	B	B	C	C	C	D	E	E	D	C
「3-5-2」	C	B	S	D	B	C	B	C	A	B	E	A	A	A	D	C	C	B	B	E	D	B	C	A	B	B	B	C	D	D	D	C	A
「4-4-2」	B	A	S	B	S	C	B	D	B	A	E	B	B	C	D	B	B	B	A	D	D	S	C	A	A	A	A	B	C	B	B	C	A
「5-3-2」	B	A	A	C	B	B	C	B	C	C	E	C	B	B	D	C	C	C	B	C	D	B	C	C	C	C	C	C	D	C	C	D	B
「3-4-3」	C	C	A	D	B	C	D	B	C	C	E	C	C	C	C	D	D	C	D	E	C	B	C	C	C	A	C	D	E	D	D	D	C
「4-3-3」	C	C	A	C	A	C	C	C	B	C	E	C	C	C	B	D	D	C	D	E	C	B	C	C	S	B	S	D	E	D	D	D	C

監督名	ファーグソン	ファルク	ブーラン	フーリッヒ	フェライラ	フェリーナ	フェルスナー	フェルディナンド	フェルミナス	フォーリット	フディング	ブライアン	フランコ	ブリューガー	ブローニング	ヘアリッヒ	ベイツ
出身地點（國籍）	ENG	BRA	SCO	SEI	POR	SPA	GER	CIL	TUR	HOL	HOL	CAN	ITA	GER	ENG	SWE	BEG
增加的留學地	沒有	沒有	沒有	沒有	リスボン	沒有	沒有	沒有	沒有	スタンフォード	沒有	沒有	ミラノ	沒有	沒有	沒有	沒有
年薪	31200 萬日圓	13600 萬日圓	9600 萬日圓	7400 萬日圓	16700 萬日圓	15000 萬日圓	5800 萬日圓	7300 萬日圓	3400 萬日圓	22600 萬日圓	22500 萬日圓	7900 萬日圓	38200 萬日圓	11500 萬日圓	15400 萬日圓	25300 萬日圓	9200 萬日圓
合約年數	3	4	3	5	5	1	2	2	1	2	3	4	3	3	4	4	2
練習程度	普通	普通	強	頗強	弱	普通	強	弱	弱	強	頗強	頗強	頗強	頗強	強	普通	頗強
練習方針	平均型	平均型	陣式和戰術重視	平均型	實戰重視	平均型	基礎體力重視	陣式重視	戰術重視	陣式重視	陣式和戰術重視	實戰重視	實戰重視	實戰重視	戰術重視	戰術重視	陣式和戰術重視
試合育成	S	A	C	A	S	A	D	A	C	A	B	C	B	B	C	A	C
個人技	A	B	C	C	D	B	E	B	C	A	B	C	A	C	D	C	C
基礎體力	A	A	B	D	C	B	S	C	D	B	B	D	A	B	D	A	B
位置指導	A	C	C	D	C	B	E	C	D	B	A	C	A	B	D	S	B
精神指導	S	B	C	C	B	B	E	C	D	B	S	C	S	A	D	S	B
連攜強化	A	B	B	D	D	C	D	D	C	A	A	C	A	B	A	A	A
定點球	A	B	C	D	D	B	E	E	D	B	A	D	A	C	B	B	C
POST PLAY	A	A	C	C	C	A	E	B	D	A	A	E	S	B	B	C	C
左邊攻擊	A	B	C	D	D	B	E	C	C	A	A	B	S	C	C	A	B
右邊攻擊	S	B	C	C	D	B	E	C	C	A	B	C	S	C	C	A	C
中央突破	A	B	C	C	A	B	C	A	B	S	A	E	B	C	A	B	C
穩守突擊	A	B	C	C	D	A	E	C	C	A	A	E	A	B	B	C	B
中場緊迫	A	C	A	C	D	A	C	A	D	A	A	C	S	C	B	B	C
越位陷阱	A	C	A	B	D	B	E	C	D	A	B	C	A	B	C	A	B
「3-6-1」	A	C	C	D	D	B	E	C	E	B	B	D	A	C	C	S	C
「4-5-1」	A	C	C	C	C	B	E	C	E	A	C	E	S	C	C	B	C
「5-4-1」	B	B	C	C	S	B	C	C	D	A	C	E	S	C	C	A	C
「3-5-2」	A	C	A	C	D	A	E	C	D	A	A	C	A	B	B	B	C
「4-4-2」	S	A	B	A	D	B	D	C	C	S	S	C	B	B	B	D	C
「5-3-2」	A	B	A	B	C	B	E	C	C	A	C	C	B	C	A	C	C
「3-4-3」	B	B	C	C	D	B	E	A	D	A	A	D	B	C	C	D	B
「4-3-3」	A	B	C	D	D	B	E	A	E	A	B	E	B	C	C	D	B

監督名	ヘーケンス	ベガスター	ヘジソン	ベデローニ	ペデロビッチ	ヘネバイラー	ヘリクソン	ベリリーニ	ベルゴスケ	ボアンキ	ボウヤース	ボスビー	ボダンガ	ポネフ	ホルヒス	マール
出身地點（國籍）	GER	ENG	ENG	CZH	ROM	GER	SWE	ITA	SPA	ITA	HOL	ENG	SAF	BUL	GER	LIB
增加的留學地	マドリード	沒有	沒有	沒有	ブカレスト	ブレーメン	ラツィオ	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	沒有	ブレーメン	沒有
年薪	16500 萬日圓	15200 萬日圓	14800 萬日圓	13900 萬日圓	5600 萬日圓	45000 萬日圓	22100 萬日圓	5800 萬日圓	8200 萬日圓	9400 萬日圓	9200 萬日圓	41200 萬日圓	1900 萬日圓	11100 萬日圓	18600 萬日圓	6200 萬日圓
合約年數	4	5	2	5	3	5	4	1	2	3	4	5	5	4	4	4
練習程度	頗強	普通	強	普通	普通	普通	強	普通	普通	頗強	頗強	強	頗強	強	頗強	普通
練習方針	陣式重視	陣式重視	實戰重視	基礎體力重視	實戰重視	平均型	陣式和戰術重視	定點球重視	平均型	實戰重視	平均型	平均型	個人技重視	陣式和戰術重視	陣式和戰術重視	個人技重視
試合育成	B	B	B	B	C	S	A	E	B	B	B	A	D	B	B	E
個人技	B	B	C	D	C	S	C	E	B	C	C	S	C	C	C	E
基礎體力	B	C	B	B	B	A	B	D	B	B	C	A	C	C	B	B
位置指導	A	B	C	B	C	S	A	D	C	B	C	A	D	C	E	B
精神指導	B	A	C	C	D	S	B	D	S	B	C	S	E	C	C	E
連攜強化	B	B	C	C	D	S	A	E	A	C	B	A	E	A	A	B
定點球	B	B	B	E	A	A	A	B	C	B	B	B	D	B	C	D
POST PLAY	B	B	C	E	B	S	B	B	B	C	C	A	E	C	C	C
左邊攻擊	B	B	B	S	D	S	A	C	A	C	B	S	D	D	C	C
右邊攻擊	B	A	B	A	D	A	A	C	B	C	C	A	C	B	B	C
中央突破	B	B	B	E	D	A	B	D	B	A	C	A	C	B	A	C
穩守突擊	A	B	B	D	D	S	A	D	B	B	B	A	D	B	C	C
中場緊迫	B	C	C	A	B	A	A	B	B	C	C	B	D	B	C	B
越位陷阱	A	C	B	B	C	A	A	D	B	B	C	B	D	C	C	C
「3-6-1」	B	C	C	D	D	A	C	D	C	C	C	B	E	B	C	E
「4-5-1」	B	B	C	D	B	A	C	C	C	C	C	B	E	B	C	E
「5-4-1」	B	B	C	B	B	A	C	C	C	C	C	A	E	B	C	E
「3-5-2」	A	A	C	A	D	S	B	C	A	B	C	A	D	C	C	D
「4-4-2」	A	A	B	B	D	S	A	D	A	B	B	A	C	C	A	B
「5-3-2」	A	B	B	C	C	A	C	D	B	C	C	A	D	B	B	C
「3-4-3」	B	B	C	E	C	A	C	E	B	C	B	A	E	C	C	D
「4-3-3」	B	C	C	E	D	S	B	E	C	C	C	S	D	C	C	E

監督名	出身地點（國籍）	增加的留學地	年薪	合約年數	練習程度	練習方針	試合育成	個人技	基礎體力	位置指導	精神指導	連攜強化	定點球	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	穩守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
森永 孝一郎	栃木	沒有	24000萬日圓	3	普通	陣式和戰術重視	C	C	A	A	S	A	C	S	A	A	B	B	A	B	C	C	B	C	B	S	A	A
本村 和也	廣島	沒有	12000萬日	3	普通	個人技重視	C	B	C	A	A	C	S	A	B	B	A	B	B	C	C	C	C	B	A	C	C	D
モディリアーニ	ITA	沒有	37500萬日圓	2	強	平均型	S	S	A	S	S	A	B	S	S	S	S	A	S	S	A	B	B	A	C	B	C	C
モツラナ	COL	沒有	8900萬日圓	2	弱	個人技重視	B	B	C	C	C	B	B	C	B	C	A	B	C	B	C	C	C	C	B	C	C	C
モーリエス	GHA	沒有	3100萬日圓	2	頗強	個人技重視	E	D	C	C	C	D	E	E	C	C	E	D	D	E	E	D	C	D	C	D	D	D
メリスード	EGY	沒有	2200萬日圓	5	弱	平均型	D	D	D	D	C	D	D	E	E	D	D	A	E	E	E	E	D	D	C	D	E	E
メニリティ	ARG	沒有	23300萬日圓	5	頗強	實戰重視	S	S	A	C	C	B	A	B	B	B	S	S	B	A	A	B	B	B	S	S	C	B
村木 文太	秋田	沒有	1500萬日圓	3	頗強	基礎體力重視	D	D	C	D	D	E	E	E	E	E	E	D	D	E	D	D	D	E	C	E	E	E
ムハンマド	SAU	沒有	5900萬日圓	4	弱	平均型	B	D	D	D	C	B	B	D	E	E	D	D	C	C	D	D	D	C	C	C	E	E
ムサカ	NIG	ラゴス	10000萬日圓	3	普通	個人技重視	D	A	A	D	D	D	C	B	D	D	S	E	C	B	B	C	C	A	A	C	D	D
ミュルディノッチ	YUG	ベオグラード	18000萬日圓	5	弱	定點球重視	C	A	B	B	B	B	S	S	B	D	D	D	C	A	C	B	D	C	B	D	A	A
宮田 正光	山口	沒有	1200萬日圓	4	強	陣式重視	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
三船 鐵郎	新潟	沒有	1600萬日圓	4	強	戰術重視	E	D	D	D	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	D	D	E	D	E	D	D
ミッテル	FRA	沒有	17000萬日圓	3	頗強	實戰重視	B	B	B	B	B	A	A	C	B	B	B	B	C	C	C	B	C	B	A	C	C	C
三岡 太一郎	岐阜	沒有	3000萬日圓	3	強	陣式重視	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	D	D	C	D	D	D	D
ミシェル	FRA	マルセイユ	16200萬日圓	3	普通	平均型	B	B	A	A	A	B	C	C	B	B	B	A	B	B	B	A	B	A	B	B	C	C
ミクレス	HOL	アムステルダム	31000萬日圓	4	強	陣式和戰術重視	A	A	S	S	B	S	B	A	A	A	S	A	S	S	B	B	C	A	A	C	S	S
マンティリ	ITA	沒有	11300萬日圓	1	頗強	戰術重視	E	C	D	D	B	D	E	C	C	B	A	B	C	D	C	C	C	D	B	B	D	D
マレアーニ	ITA	沒有	9800萬日圓	1	弱	平均型	A	C	B	C	C	B	B	C	C	B	A	B	C	C	B	C	C	A	A	C	B	B
マルン	ENG	沒有	16200萬日圓	4	頗強	陣式和戰術重視	C	B	C	C	B	B	B	B	C	C	B	B	C	C	C	B	C	A	B	B	B	B
マルドラドD	ARG	沒有	11100萬日圓	5	強	個人技重視	C	B	A	D	S	D	D	C	D	D	B	C	C	D	C	D	C	B	B	B	C	C
マルティニ	ITA	ミラノ	33000萬日圓	2	頗強	陣式和戰術重視	S	C	S	S	S	A	A	A	A	A	S	S	S	A	A	S	A	A	S	A	S	A
マルティーニョス	ARG	沒有	6000萬日圓	5	普通	陣式和戰術重視	C	C	C	D	C	A	C	E	D	E	C	B	A	C	C	D	D	B	A	B	C	C
マルコ	ITA	沒有	4300萬日圓	1	普通	戰術重視	E	D	D	C	E	C	D	D	D	D	C	C	E	E	C	C	C	D	D	D	D	D
マルクス	GER	ミュンヘン	23000萬日圓	3	普通	個人技重視	A	C	B	A	B	S	B	S	A	A	A	A	A	A	B	A	A	S	A	A	B	B
マリウス	GER	ミュンヘン	19000萬日圓	3	普通	陣式和戰術重視	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
マノス	FRA	沒有	2900萬日圓	3	頗強	陣式重視	C	D	C	D	D	C	C	D	E	E	D	C	C	D	C	C	E	D	D	E	C	C
マティアス	GER	沒有	24000萬日圓	3	普通	平均型	B	B	B	C	C	B	A	B	C	B	A	B	A	A	C	C	C	A	B	B	C	C
マテ	QAT	沒有	7700萬日圓	4	頗強	平均型	E	B	C	C	C	E	E	C	C	C	C	B	C	C	E	E	D	B	A	C	E	E
松本 太郎	東京	沒有	7900萬日圓	3	頗強	實戰重視	A	B	D	C	C	D	D	D	D	D	B	D	D	D	E	D	D	C	B	B	D	E
マッターネ	ITA	沒有	9200萬日圓	3	頗強	實戰重視	B	C	C	C	B	B	B	B	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	A	C	B	A
マクーラ	ZAM	沒有	5300萬日圓	3	強	實戰重視	A	D	E	E	C	D	C	C	C	D	A	D	D	D	C	C	C	C	B	C	C	C
前田 滿	宮城	沒有	3800萬日圓	3	強	陣式和戰術重視	D	E	D	D	C	C	D	D	C	C	D	E	C	D	D	C	D	D	C	D	E	E

監督名	出身地點（國籍）	增加的留學地	年薪	合約年數	練習程度	練習方針	試合育成	個人技	基礎體力	位置指導	精神指導	連攜強化	定點球	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	穩守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
ワトソン	SCO	沒有	6200萬日圓	3	頗強	陣式重視	D	C	C	D	C	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D	D	D	A	B	C	D	D
ロンバルディ	ASR	沒有	4900萬日圓	1	頗強	戰術重視	D	C	C	C	C	D	D	C	E	E	C	C	C	D	C	D	D	D	B	D	D	D
ロブセン	ENG	沒有	12200萬日圓	2	強	基礎體力重視	B	C	A	B	A	B	B	A	A	B	C	C	B	A	C	C	C	B	A	C	C	B
ロビノフスキー	UKR	沒有	11400萬日圓	5	強	戰術重視	B	B	A	C	C	B	C	C	B	B	B	A	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C
ロチェスク	ROM	沒有	7800萬日圓	1	強	個人技重視	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C
ロタック	GER	沒有	11500萬日圓	2	強	戰術重視	B	B	A	A	A	A	S	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A
レマンデス	GRE	沒有	3600萬日圓	4	弱	平均型	E	C	C	E	E	E	D	D	D	D	D	D	C	C	D	D	D	C	C	D	D	E
レッピ	ITA	ミラノ	23500萬日圓	5	強	陣式和戰術重視	B	B	S	S	B	S	A	B	A	A	A	A	S	A	B	A	C	A	S	B	C	C
レオーネ	BRA	リオデジャネイロ	17500萬日圓	4	弱	平均型	A	A	A	B	A	C	B	B	B	B	S	A	B	B	C	C	B	B	A	B	B	S
ルドナップ	ENG	沒有	9400萬日圓	4	普通	平均型	A	B	B	A	A	B	B	C	A	B	B	C	C	C	C	C	C	A	B	B	C	C
ルサカ	SPA	マドリード	14600萬日圓	2	強	陣式和戰術重視	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	A	A	B	C	A	B	B	A	B	B	B	B
ルイーズ	FRA	沒有	11000萬日圓	2	強	實戰重視	B	C	B	B	A	B	C	B	B	A	B	B	C	C	C	B	C	B	B	B	B	C
リンドバーグ	GER	ミュンヘン	24200萬日圓	1	頗強	陣式和戰術重視	A	B	C	B	C	S	S	A	C	C	C	A	A	B	A	A	S	C	C	C	C	C
リネッテイ	ITA	ミラノ	31400萬日圓	5	強	陣式重視	S	B	A	B	S	B	S	B	B	B	S	S	B	S	B	B	B	A	S	A	B	B
リッカート	HOL	沒有	18800萬日圓	4	普通	陣式重視	A	A	B	S	B	B	A	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A	A	C
リシャール	IRQ	沒有	3200萬日圓	3	普通	平均型	E	E	C	E	D	D	C	C	D	D	C	B	E	E	E	E	E	E	E	C	C	C
リクレルク	FRA	沒有	8200萬日圓	5	頗強	陣式和戰術重視	A	B	C	B	B	B	C	C	C	B	C	B	C	C	D	D	C	C	C	C	C	A
リヴェルダ	BRA	沒有	21400萬日圓	3	頗強	陣式和戰術重視	B	A	B	B	A	A	A	C	A	A	A	C	B	C	C	C	B	S	A	B	B	B
コウシュン	KOR	沒有	8600萬日圓	2	強	基礎體力重視	B	D	C	C	B	D	C	C	B	B	C	C	B	C	C	B	C	C	C	C	C	D
リー ランセル	ENG	沒有	18600萬日圓	3	頗強	平均型	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A
ラメール	FRA	沒有	20200萬日圓	4	頗強	平均型	A	B	B	A	A	A	B	B	A	A	A	B	B	B	C	B	B	B	A	C	C	B
ラマンチェフ	RUS	沒有	9800萬日圓	2	強	基礎體力重視	B	B	S	C	C	C	C	C	A	B	C	B	B	B	C	C	C	B	C	C	C	C
ラベック	GER	沒有	12000萬日圓	2	弱	實戰重視	B	C	C	C	C	B	C	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C
ラシェンビーコ	BRA	沒有	17600萬日圓	3	普通	平均型	B	A	B	B	B	A	B	B	A	B	A	B	A	B	C	C	C	B	A	C	C	B
ラゴス 武威	東京	沒有	15200萬日圓	4	強	實戰重視	A	A	A	C	S	B	B	A	B	B	A	B	A	C	C	C	C	B	A	C	C	C
ライハーグル	GER	ブレーメン	18000萬日圓	3	頗強	實戰重視	B	B	A	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	C
吉田 英利	長野	沒有	26000萬日圓	2	普通	陣式和戰術重視	B	B	B	S	A	A	A	A	B	S	B	A	C	B	A	B	A	S	A	A	B	S
横村 勇山	大阪	沒有	1000萬日圓	3	弱	陣式重視	E	E	E	E	E	D	E	D	E	E	D	C	D	D	D	E	E	E	D	D	E	D
横池 拳	兵庫	沒有	2100萬日圓	2	頗強	定點球重視	D	C	D	C	D	D	B	C	D	D	D	D	D	D	C	D	D	C	D	D	E	E
ヤルダスク	ROM	沒有	10200萬日圓	2	普通	平均型	B	B	C	C	C	A	B	C	A	B	C	A	C	B	C	C	A	B	B	B	C	C
山本 直也	東京	沒有	2700萬日圓	4	W	戰術重視	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D	E	D	D	D	D	E	D	D	D
モルセン	DEN	沒有	14500萬日圓	2	強	個人技重視	B	A	B	C	C	A	C	C	B	B	A	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	B
森野 孝治	廣島	沒有	3300萬日圓	1	普通	戰術重視	D	D	D	C	C	D	D	C	C	C	C	B	C	D	C	C	C	D	D	D	E	D

待續------

GAMEPLAYERS EXTRA

VOL. 007



創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB !

第二季聯賽的球隊

1	Dream Team
2	暴風隊
3	Wong Chak Hung隊
4	岡山BALLENA隊
5	世田谷隊
6	前進隊
7	CROSS OVER隊
8	無限大隊
9	死神隊
10	誇り隊
11	横濱隊
12	夢幻球隊
13	RSMD
14	SFIDA組
15	MAGE
16	至尊南華

第一回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 暴風隊	敬請留意第8期
死神隊 對 誇り隊	敬請留意第8期
CROSS OVER隊 對 RSMD	敬請留意第8期
Wong Chak Hung隊 對 岡山BALLENA隊	敬請留意第8期
世田谷隊 對 前進隊	敬請留意第8期
無限大隊 對 夢幻球隊	敬請留意第8期
SFIDA組 對 至尊南華	敬請留意第8期
横濱隊 對 MAGE	敬請留意第8期

第二回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對Wong Chak Hung隊	敬請留意第8期
暴風隊 對 岡山BALLENA隊	敬請留意第8期
前進隊 對 横濱隊	敬請留意第8期
無限大隊 對 MAGE	敬請留意第8期
死神隊 對 至尊南華	敬請留意第8期
世田谷隊 對 CROSS OVER隊	敬請留意第8期
誇り隊 對 RSMD	敬請留意第8期
夢幻球隊 對 SFIDA組	敬請留意第8期



第三回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 岡山BALLENA隊	敬請留意第 8 期
暴風隊 對 世田谷隊	敬請留意第 8 期
Wong Chak Hung隊 對 前進隊	敬請留意第 8 期
CROSS OVER隊 對 夢幻球隊	敬請留意第 8 期
死神隊 對 MAGE	敬請留意第 8 期
誇り隊 對 至尊南華	敬請留意第 8 期
無限大隊 對 橫濱隊	敬請留意第 8 期
RSMD 對 SFIDA祖	敬請留意第 8 期

第四回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 世田谷隊	敬請留意第 8 期
暴風隊 對 前進隊	敬請留意第 8 期
Wong Chak Hung隊 對 CROSS OVER隊	敬請留意第 8 期
岡山BALLENA隊 對 無限大隊	敬請留意第 8 期
夢幻球隊 對 RSMD	敬請留意第 8 期
誇り隊 對 MAGE	敬請留意第 8 期
死神隊 對 SFIDA祖	敬請留意第 8 期
橫濱隊 對至尊南華	敬請留意第 8 期

第五回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 前進隊	敬請留意第 8 期
暴風隊 對 CROSS OVER隊	敬請留意第 8 期
Wong Chak Hung隊 對 無限大隊	敬請留意第 8 期
岡山BALLENA隊 對 死神隊	敬請留意第 8 期
世田谷隊 對 誇り隊	敬請留意第 8 期
RSMD 對 MAGE	敬請留意第 8 期
夢幻球隊 對 至尊南華	敬請留意第 8 期
橫濱隊 對 SFIDA祖	敬請留意第 8 期

第六回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 CROSS OVER隊	敬請留意第 8 期
暴風隊 對 無限大隊	敬請留意第 8 期
Wong Chak Hung隊 對 死神隊	敬請留意第 8 期
岡山BALLENA隊 對 誇り隊	敬請留意第 8 期
世田谷隊 對 橫濱隊	敬請留意第 8 期
前進隊 對 夢幻球隊	敬請留意第 8 期
RSMD 對 至尊南華	敬請留意第 8 期
SFIDA祖 對 MAGE	敬請留意第 8 期

第七回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 無限大隊	敬請留意第 8 期
暴風隊 對 死神隊	敬請留意第 8 期
Wong Chak Hung隊 對 誇り隊	敬請留意第 8 期
岡山BALLENA隊 對 橫濱隊	敬請留意第 8 期
世田谷隊 對 夢幻球隊	敬請留意第 8 期
前進隊 對 RSMD	敬請留意第 8 期
CROSS OVER隊 對 SFIDA祖	敬請留意第 8 期
MAGE 對 至尊南華	敬請留意第 8 期

第八回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 死神隊	敬請留意第 9 期
暴風隊 對 誇り隊	敬請留意第 9 期
Wong Chak Hung隊 對 橫濱隊	敬請留意第 9 期
岡山BALLENA隊 對 夢幻球隊	敬請留意第 9 期
世田谷隊 對 RSMD	敬請留意第 9 期
前進隊 對 SFIDA祖	敬請留意第 9 期
CROSS OVER隊 對 MAGE	敬請留意第 9 期
無限大隊 對 至尊南華	敬請留意第 9 期

第九回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 誇り隊	敬請留意第 9 期
暴風隊 對 橫濱隊	敬請留意第 9 期
Wong Chak Hung隊 對 夢幻球隊	敬請留意第 9 期
岡山BALLENA隊 對 RSMD	敬請留意第 9 期
世田谷隊 對 SFIDA祖	敬請留意第 9 期
前進隊 對 MAGE	敬請留意第 9 期
CROSS OVER隊 對 至尊南華	敬請留意第 9 期
無限大隊 對 死神隊	敬請留意第 9 期

第十回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 橫濱隊	敬請留意第 9 期
暴風隊 對 夢幻球隊	敬請留意第 9 期
Wong Chak Hung隊 對 RSMD	敬請留意第 9 期
岡山BALLENA隊 對 SFIDA祖	敬請留意第 9 期
世田谷隊 對 MAGE	敬請留意第 9 期
前進隊 對 至尊南華	敬請留意第 9 期
無限大隊 對 誇り隊	敬請留意第 9 期
CROSS OVER隊 對 死神隊	敬請留意第 9 期

創造球會 超級聯賽

第十一回賽

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 夢幻球隊	敬請留意第9期
暴風隊 對 RSMD	敬請留意第9期
Wong Chak Hung隊 對 SFIDA祖	敬請留意第9期
岡山BALLENA隊 對 MAGE	敬請留意第9期
世田谷隊 對 至尊南華	敬請留意第9期
前進隊 對 誇り隊	敬請留意第9期
CROSS OVER隊 對 無限大隊	敬請留意第9期
死神隊 對 橫濱隊	敬請留意第9期

第十二回賽

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 RSMD	敬請留意第9期
暴風隊 對 SFIDA祖	敬請留意第9期
Wong Chak Hung隊 對 MAGE	敬請留意第9期
岡山BALLENA隊 對 至尊南華	敬請留意第9期
世田谷隊 對 無限大隊	敬請留意第9期
前進隊 對 CROSS OVER隊	敬請留意第9期
死神隊 對 夢幻球隊	敬請留意第9期
誇り隊 對 橫濱隊	敬請留意第9期



第十三回賽

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 SFIDA祖	敬請留意第9期
暴風隊 對 MAGE	敬請留意第9期
Wong Chak Hung隊 對 至尊南華	敬請留意第9期
CROSS OVER隊 對 誇り隊	敬請留意第9期
橫濱隊 對 夢幻球隊	敬請留意第9期
無限大隊 對 RSMD	敬請留意第9期
前進隊 對 死神隊	敬請留意第9期
岡山BALLENA隊 對 世田谷隊	敬請留意第9期

第十四回賽

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 MAGE	敬請留意第9期
暴風隊 對 至尊南華	敬請留意第9期
誇り隊 對 夢幻球隊	敬請留意第9期
CROSS OVER隊 對 橫濱隊	敬請留意第9期
無限大隊 對 SFIDA祖	敬請留意第9期
死神隊 對 RSMD	敬請留意第9期
Wong Chak Hung隊 對 世田谷隊	敬請留意第9期
岡山BALLENA隊 對 前進隊	敬請留意第9期

第十五回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 至尊南華	敬請留意第9期
誇り隊 對 SFIDA祖	敬請留意第9期
夢幻球隊 對 MAGE	敬請留意第9期
暴風隊 對 Wong Chak Hung隊	敬請留意第9期
岡山BALLENA隊 對 CROSS OVER隊	敬請留意第9期
前進隊 對 無限大隊	敬請留意第9期
橫濱隊 對 RSMD	敬請留意第9期
世田谷隊 對 死神隊	敬請留意第9期

聯賽規則及參加辦法：

第二季參賽者已登記完畢，但是第三 季的參加球隊將於下期公怖正式的報名日期及時間。屆時，如果有意參加的玩者可在報名時間內前來登記，詳情可參考報名日期及時間和報名方法。

報名日期及時間：

第三季聯賽報名日期及時間敬請留意下期GPDC！

報名方法：

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下球隊的記錄。

獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格







新聞速遞

EA.com 進入網絡遊戲市場

Electronic Arts 旗下的子公司EA.com 宣佈已收購了Pogo.com，雖然並沒有透露有關的收購條件，但以Pogo.com是一間網路遊戲的龍頭公司，當中已登記的會員達1700萬人之多，所以估計收購價亦會是個天文數字。該公司提供迎合大眾需求的咭片、智力和消閒遊戲，而EA.com亦正想利用這點大展拳腳，為旗下即將推出的《Majestic》和《The Sims Online》鋪路。而Pogo.com則會利用EA.com和AOL之間的關係，在AOL之內推廣遊戲給更多網民。(金)

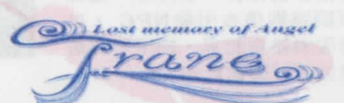
Eidos 製作 WAP Game

Eidos 已宣佈和Nokia 達成協議，在未來兩年內將會在Nokia 手機上製作5隻WAP(Wireless Application Protocol)遊戲，利用手提電話無線上網的功能提供現有及新開發的遊戲，而首隻遊戲是《Gangsters》，將會在2001 年首半季內推出。

而根據Nokia 方面表示，流動網上娛樂對遊戲廠商來說是一項極具投資潛力的生意，並且估計在2005 年時，每5個人將會有1 個玩這類流動遊戲，所以這是數以百萬計的生意。(金)

少女育成RPG 遊戲





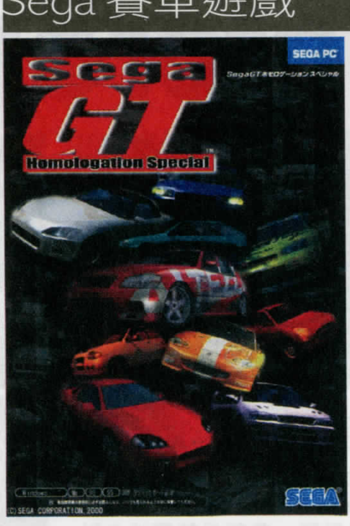


在4月20日Create會推出一隻叫《Frane》的育成RPG遊戲，當中集合了少女的育成及緊張的RPG成份，有興趣的來看看。

這個名為《Frane》的遊戲，是個集合了育成及RPG 成份的遊戲，遊戲的故事發生在一個虛構的世界中，在那裡發生了神的爭鬥，因而令一個天使不小心掉下在人間，而她的名字是「Frane」，這個天使由於失了憶什麼也忘了，幸好遇上一個少年，他為了令這個天使回復記憶，於是展開了尋找可令天使回復記憶的「羽毛」的艱辛之旅。羽毛包括「博愛心、知性心、知性感、魔法力、正義、活力」六種，不同的羽毛會影響天使不同的屬性，因而令她在戰鬥中，起不同的作用。

這個遊戲將於4月20 日推出，定價為8800日元，在本網的Download中更可以看到這個遊戲的宣傳片及Wallpaper，有興趣的玩者可以去看看。(Gameplayers.com.hk)

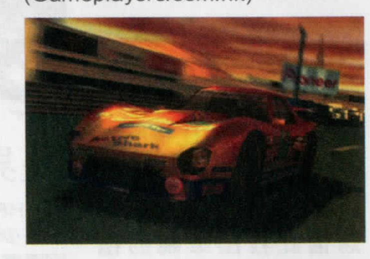
Sega 賽車遊戲





Sega 將於3月28日推出一個以Sport car為主的賽車遊戲「SegaGT Homologation Special」，有興趣的便來看看吧！

這隻「SegaGT Homologation Special」賽車遊戲是一隻擁有大量Sport Car 的賽車遊戲，當中包括「Toyota、Honda」等等九種日產名車，還有 Tune Mega 的「Mazda Speed」等等17部Mega，合共有140 部車供玩者選擇，此外亦會有8 部99 年日本國內曾參加GT 比賽的名車，單是選擇車輛已經令玩者眼花撩亂了，加上在遊戲中玩者還可以創作屬於自己的汽車，必定令賽車遊戲Fans 興奮莫明。遊戲中比賽的賽道共有22 條，包括山路、都市街道、夜晚賽道等等，全部畫面均媲美實景，令玩者有置身現場的感覺。遊戲將於3月28日推出，定價7800 日元。(Gameplayers.com.hk)





不分類報導

PC 版《櫻大戰2》現正發售中。

id Software 現正製作令人期待已久的《DOOM III》，FPS 遊戲愛好者請密切留意。

SNK 格鬥遊戲Rakoruru 將會推出PC 版。

PC 版的Seaman 已正式命名為《Seaman Mail V1.0》，其中Seaman 會變得比較DC 時更聰明。而當年DC 版的銷售量超過了50 萬套。

NVidia 的最新顯示咭——GeForce3 將會首先推出Mac 版本。

PC GAME
發行商 / 製造商：Ubi Soft
遊戲類型：ACT
發售日期：2001 年 4 月
系統需求：Windows 95/98/2000

by 金



Evil Twin

改編自英文漫畫的遊戲並不罕見，但來自法國的卻並不常見，而以下這套《Evil Twin》正是取材自法國當紅漫畫French Touch，其中的彩色童話世界，對於童心未泯的玩家有了「安居之所」，加上現在製作成為遊戲，更增添了一個冒險的世界呢！



男童奇遇記

故事講述八歲男孩 Cyprien 是一名孤兒，而他的朋友們正在為他準備之際，但Cyprien 卻獨自離開，躲進自己的房間內為自己身世感到傷心，但怪事就在這裡發生，主被吸進扭曲的奇異世界裡，但在這個謎一樣的世界內，竟然存在特殊的文明和部落，另外Cyprien 身邊的朋友亦離奇地扯離正常世界，去到脫離常軌的黑暗世界。所以主角必須穿越不同的宇宙，尋找奇人異士幫助解救朋友脫離險境。但其實意想不到的危險正在等待……



雙重人格的冒險

其實各位所控制的主角Cyprien是擁有兩種性格，一個是原本的自己，而另一個是隱藏著的真我，單靠原本的個性並不能把把難關衝破，所以大家要努力引發隱藏個性，才能獲得更強的力量去拯救朋友。至於場景方面並沒有特別，又是城市、平原、峽谷等地方，但遊戲中包括多重任務、事件等，甚至是需要調整數值去引發NPC ，以上種種因素結合起來，把平平無奇的場景亦變得豐富起來。



PC GAME
發行商：英特衛
製造商：Bethesda Softworks
遊戲類型：RAC
發售日期：2001 年 4 月
系統需求：Pentium II 300/64MB ram

by 金

IHRA MotorSports

International Hot Rod Association 簡稱IHRA，是一個具規模的國際改裝車賽車協會，這個會所辦的比賽原本是在乾枯的河床上，利用改裝技術比試速度，想借此找出車輛的極速，所以這算是世界上最大馬力和速度最快的賽車，而這隻《IHRA MotorSports》正是受該會授權開發的遊戲。







限界Battle

IHRA這種改裝車比賽每年都吸引不少觀眾和參賽者，當中除了是冠軍獎金高達200 萬美元外，另一吸引力是經過高科技改裝而又千奇百怪的車輛，除了外型獨特外，最高時速更高達500 多公里，而且400 公尺的距離只需要5 秒之內完成，這可算是在最短時間之內到達最高極限的賽事，雖然只是剎那的刺激，但卻令人回味無窮。當然亦不排除有人喜歡發生意外後的情境，因為這類車構造極為精細，所以很容易會發生意外，加上一定的速度，意外往往一發不可收拾。

一手包辦比賽

各位除了擔任車手外，賽前汽車的調教、零件的裝配都需要各位一手包辦，各部份的零件合計超過70項，比賽場地亦是模擬10個官方認可的賽道，除了一般的1/4 英哩賽道外，還有18 哩的長途賽，測試汽車的爆發力和耐久力。在震耳欲聾的引擎聲下，賽事結果往往只在千份之一秒內，包保令各位玩得血脈沸騰，不過大家要做足心理準備，心臟一定會受到嚴重的刺激啊！





Steel Soldiers

PC GAME

發行商:EON Digital
製造商:Bitmap Brothers
遊戲類型:戰
發售日期:2001 年第 2 季
系統需求: Windows 95/98

by 金



來自未來的鋼鐵士兵

《Steel Soldiers》內的故事發生在久遠的未來，太陽系內兩大派系為了領土而鬥爭，雖然已經達成停火協議，但在開始遊戲時這關係經已破裂，之後大家會逐漸發現到導致戰爭的原因。大家有權選擇作為機械部隊，或是代表活生生的血肉之軀，兩方面都有不同的特性和詳處，不過那方的反應和行動速度較快便佔到好處，因為這亦是即時戰略遊戲的要點。





寸土尺金

《Steel Soldiers》的地圖將會分為若干細份，佔領區域越大通常每分鐘的資源收入越高，不過亦有例外的時候，因為高地的價值比起低地高，所以即使擁有大量的低地，資源的收入可能還是比不上少量的高地，這亦是真實戰術的常識，佔領高地者則有較大的優勢。亦因為以上所說，每分鐘會自動有不同數量的資源收入，所以不用繁複地理會資源的問題，使遊戲的進度更加流暢。

可動鏡頭

遊戲的3D 畫面可以用「生動」來形容，因為在《Steel Soldiers》之內鏡頭可以隨意卷軸、放大縮小、旋轉和改變角度，所有功能可以用一隻滑鼠控制，簡單方便。而遊戲環境的模仿真實，當中有野生植物、天氣變化、煙火和水的反映，在30 多個任務內將會經過森林、沙漠、火山區、冰天雪地、荒蕪地區等，結合不同的配置地圖變得多采多姿。

各有千秋的武器

在即時戰略遊戲之內，平衡度會是影響成敗的要素，而 EON Digital 在武器平衡便做足功夫，威力強大的武器當然能夠屠殺大量敵人，但往往會較為笨重，而且發射準備需時較長，而攻擊力較弱的仍有其優點，就是發射率較高和較快速。除了進攻之外，守方亦有碗形的保護蓋，它能防止建築物被炮火直擊，但由於所有敵我單位都能「穿梭來往」，所以被敵方侵入後仍難逃被「屠村」的命運，在這方便給玩家一個思考武器使用的空間，令戰鬥更加變幻莫測。

聰明的 AI

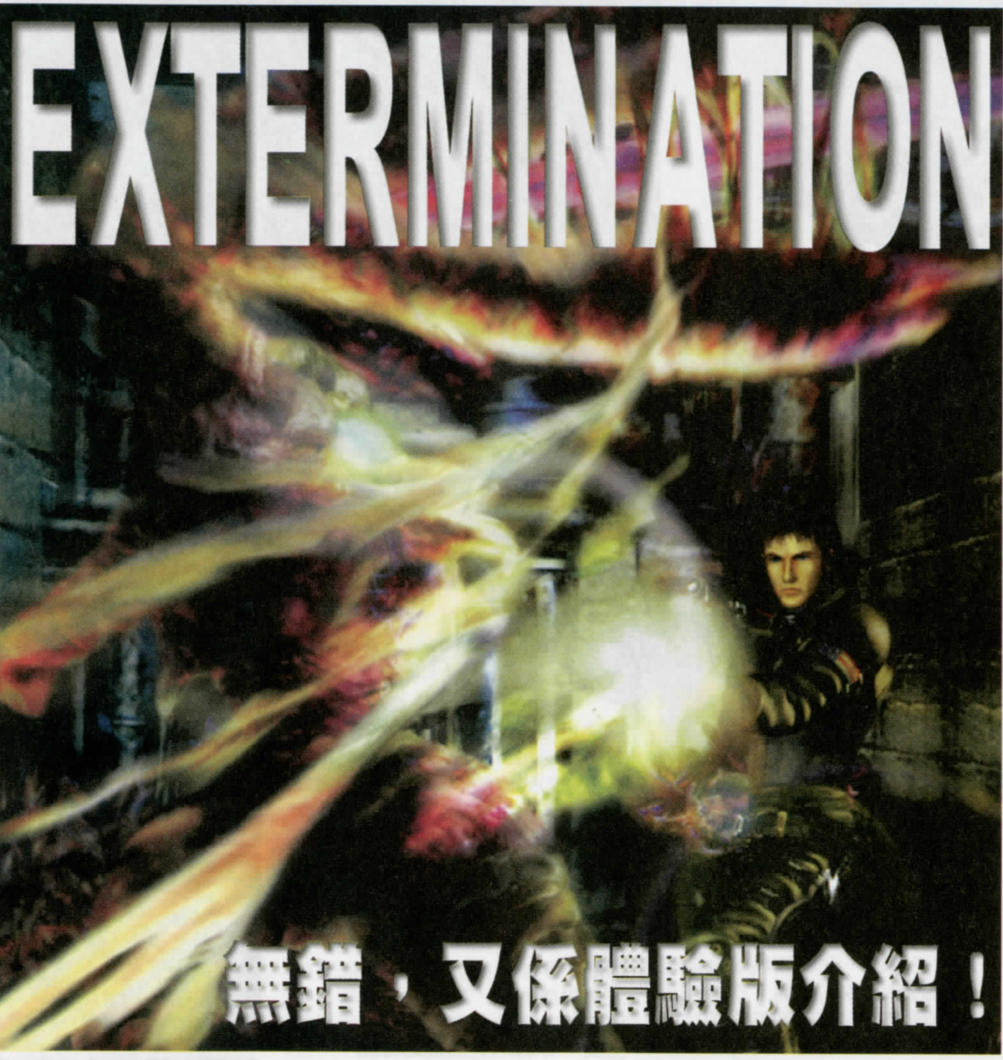
遊戲的AI 亦是另一左右遊戲好壞的地方，太過簡單往往使人失去興趣，《Steel Soldiers》就針對這點，製造出懂得因應不同地形、敵人而改變策略的人工智能，大家會發現會炸毀橋樑或是經常到玩家基地偵察的電腦，使各位不其然湧起要打倒它的衝動。而發行商 EON Digital亦有意在正式發行前推出試玩版，反位有戰意的朋友請密切留意。





繼上期為大家介紹過《GT3》和《MGS2》的體驗版後，而今次介紹的便是——EXTERMINATION。當筆者玩過體驗版後，得出的結論是與《BIO》非常相似，遊戲的概念、玩法與《BIO》都可謂同出一轍，而怪獸的造型更非常相似，而故事的內容是……

主持人：阿亮



侵蝕液是……

當Dennis進入南極秘密設施後便被不同的怪物襲擊，而怪物的出現，相信是被一種叫H0213的侵蝕液所侵蝕。被侵蝕後，身體會出現劇變，更會在短時間內成為Monster。





重點是找尋MTS

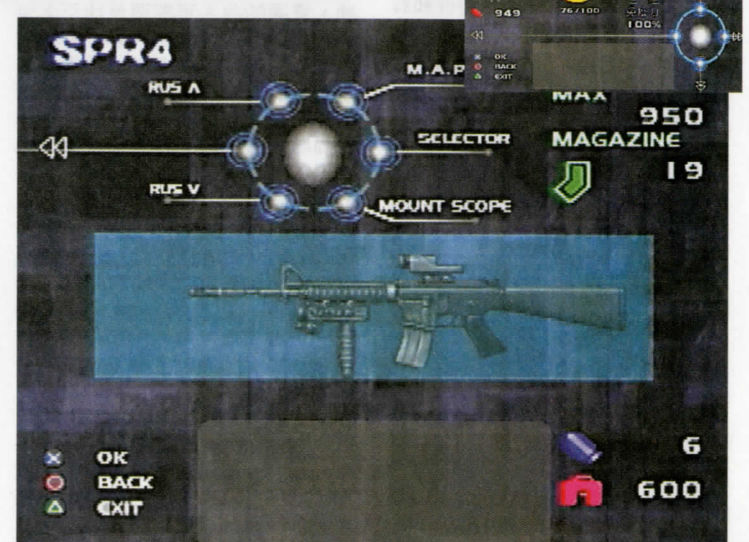
由於Dennis與Monster作戰的同時，亦有機會感染到侵蝕液，故此便要在設施內找尋MTS疫苗作治療，否則體力便會不斷下降，最後只會成為Monster的一份子了。

發售商:SCEI
售價:6800 日圓
容量:DVD-ROM
記憶:88KB
發售日:3月8日

Story

特殊部隊成員Dennis和Roger奉命前往南極秘密設施進行調查，但怎料前往途中，所乘的運輸機突發生不明的爆炸，於是便進行緊急降落。和其他人失去聯絡的Dennis，唯有進入在面前的南極秘密設施……





Monster 的種類：

在《EXTERMINATION》中當然會有Monster出現，而且種類亦有很多，能力亦會有所分別，現在就介紹一下各種Monster的特性吧！



除了一般的Monster外，更會有一些陷阱的出現，分別是：

NEST

由於受到侵蝕液的影響，所以出現了很多與地形連在一起的有機物，主要附在牆上，擁有製造生物的能力。



SPIKE

又是被侵蝕的無機物，主要附在地上，具有獨自思考的能力，當感應到生物反應時便會自動長出針刺攻擊。



侵蝕鎗

和NEST一樣，是因侵蝕液而出現的有機物，若感到生命反應時便會吐出有毒的液體。



MAT

肉塊狀的陷阱，由於未進化至NEST的階段，所以並沒有任何攻擊力，但卻能將玩者的移力減慢。



SPR4

EXTERMINATION的其中一個特點莫過於是美國海軍特殊部隊所用的SPR4，可藉著更換鎗上配件來針對不同的惡劣情況。

體驗版中的配件：

RUS A

RUS COVER

主要是初期的裝備，在各種UNIT未裝備時使用。

M.A.PARTS

INTERCEPTER UNIT

輔助鎗擊的裝置，主要是將SIGHT內的敵人LOCK住。

SELECTOR

SEMI AUTO

只可作出單發攻擊。

3 POINTS BURST

裝備後便可作出3連射。

MOUNT SCOPE

DOT SIGHT UNIT

初期裝備的SIGHT。

ZOOM SCOPE UNIT

具有「ZOOM」近的功效，可藉此攻擊遠距離的敵人。



RUS V

TACTICAL GRIP UNIT

主要的用途是射出光線用以照明。



FRAMETHROWER UNIT

火炎放射器，需要專用的BOMBER。

從體驗版中得知的操作：

方向鍵/Anaolg	移動
X	各種動作
○	弱攻擊/（舉起鎗時）MAIN 攻擊
□	強攻擊/（舉起鎗時）SUB 攻擊
R1	舉起SPR4 準備攻擊
R2	轉為主觀視點
L1	將視點轉回玩者的背部

各種動作解說

在體驗版中可得知，只要按X鍵便可作出各式各樣的動作，例如是攀爬、跳躍、拾起道具和調查等。



重要技巧！

利用四周的物件

形式就像《BIO3》一樣，玩者可利用四周的物件，如攻擊一些可發生爆炸的物品，從而攻擊在附近的敵人，更可攻擊木箱等東西，從中取得珍貴的ITEM。

不要與敵人硬碰

由於敵人的攻擊模式實在太多變化，有的更懂得使用鎗械，所以硬碰絕對沒有任何好處。而找尋有利的位置才發動攻擊便成為了技巧的所在。

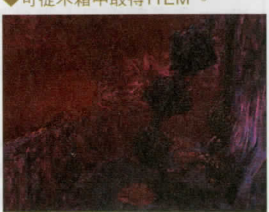


◆由於敵人攻擊力強，故回復ITEM是很重要的。


◆若被侵蝕後仍不回復的話便會成為Monster。


◆可擊破油桶來攻擊敵人。


◆可從木箱中取得ITEM。


◆這便是體驗版中的BOSS。

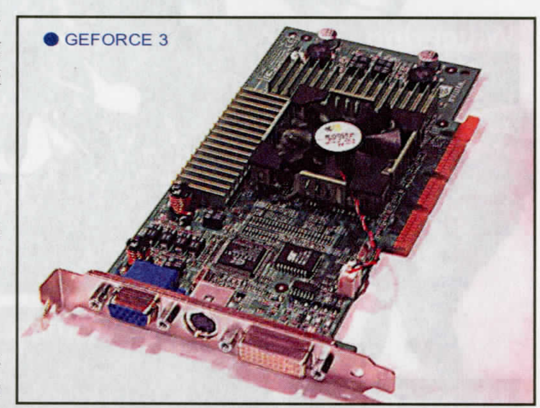
XBOX 最新動向

TEXT：寒武紀

◆ XGPU 近親 GEFORCE 3 正式發表

● GEFORCE 3內的NV20晶片

雖然Xbox圖像處理器XGPU生產商nVIDIA已經宣佈有關XGPU的開發工作已經完成，但有關方面仍然未正式發表過使用XGPU所生成的遊戲畫面片段或照片，但較早前nVIDIA卻公佈了Mac及PC用最新圖像處理器Geforce 3的詳情，由於XGPU採用了與Geforce 3相同的核心圖像處理技術，所以一般認為透過Geforce我們將能看到Xbox的真正影像實力。



● GEFORCE 3

開發代號為NV20的Geforce 3使用了超過5千7百萬枚半導體，比上一代晶片Geforce 2的二千萬枚多出差不多倍。但由於其生產過程採用了更為精細的0.15製程，所以其體積並不至於增加三倍。

新晶片的最大特徵是它容許程式設計人員自行為多項圖像處理功能進行程式設定，使遊戲製作人能夠為個別遊戲的影像效果作出特化，使每一個遊戲能夠有各自的個性和格調，同時令例如人類面部表情、頭髮、肌肉以及不同的物料等圖像有更真實的表現。另外，Geforce 3亦採用了一個能夠大幅強化記憶體效能的全新記憶體架構「Lightspeed」、由硬件控製取代軟件的全畫面去角處理(full-screen anti-aliasing)引擎等。

至於Geforce 3究竟與XGPU有多少的相似性，nVIDIA發言人Brian Burke表示：「它們有許多相似的特徵。但XGPU由於採用了再下一代的晶片技術，所以理論上比Geforce 3更強，但Geforce 3將能成為遊戲開發者在XGPU上進行設計之前的一個踏腳石，讓他們更容易掌握XGPU的機能。」

◆ KONAMI 首款XBOX遊戲《AIR FORCE DELTA 2》將於「東京遊戲展2001春」展出

近來非常活躍的遊戲軟件商Konami公佈了將於「東京遊戲展2001春」出展的遊戲作品名單，其中更包括了XBox遊戲《AIR FORCE DELTA 2 (暫名)》，這是日本廠商首次發表Xbox的遊戲畫面。

雖然現時沒有任何有關遊戲的資料，但這可能將是第一個公開由日本知名廠商開發的XBOX遊戲作品，大家拭目以待。其他Konami公佈了預定推出的Xbox遊戲包括《Metal Gear Solid X》、《Jurassic Park》以及《Silent Hill》系列。

◆ XBOX圖像處理晶片正式投產

nVidia正式宣佈其為Xbox開發的兩枚晶片，圖像處理晶片NV2A以及多媒體晶片MCP(media communcations processor)經已完成開發，並已經進入大量生產的階段。

Xbox的圖像處理晶片NV2A採用了下兩代的圖像晶片技術，nVidia估計NV2A的圖像處理能力是現時市面上最強的圖像處理器的5倍之上，亦因為同一個原因，有關的晶片技術開發工作遲遲仍未完成。

MCP是一種新類型晶片，其功用包括各種多媒體功能，包括寬頻連線環境、杜比數碼音源、3D環境聲效等。

X-FILES (Everything you need to know about XBOX)

硬碟 (HARD DISK)

Xbox主機內置8 GB (即約8000 MB) 硬碟裝置，是首部內置硬碟的電視遊戲主機，亦是Xbox在遊戲機史上最具革命意義的地方，但究竟硬碟對於一部遊戲主機而言具體的用途是什麼呢?

對於玩家而言，硬碟可能是一個龐大的記憶卡，作為儲存遊戲進度或下載遊戲資料之用。對於遊戲製作人而言，硬碟則是一個龐大的記憶體。記憶體對於遊戲主機有著舉足輕重的地位，但由於記憶體成本昂貴，所有遊戲主機只有有限度的記憶體容量 (PS2為32 MB；Gamecube為43 MB；Xbox則為64 MB)。但由於現時的主機機能強大，畫面質素大幅度提高，所要求的記憶體容量亦因此而提高，有限的記憶體意味著開發人員需要把遊戲畫面質素、內容豐富程度等方面作出犧牲，最終無論機能多強大也無法在遊戲中實現。

相反，8 GB硬碟將可以作為一個額外的記憶體，利用這個龐大的記憶體，便可以大幅提高所製作的遊戲的精細和豐富程度，主機只需要不斷從硬碟內傳送所需的資料至記憶體。試想像一個遊戲不再出現「LOADING...」的字句，又或者想像在一個版面裡所有的環境變化都會一一被記錄下來：例如地上的胎印、牆上被子彈射中的傷痕跡、走廊上的屍體、沙上的腳印、拳手面上的瘀傷...，所有這些資料都可以完全無遺地被記錄下來。

XBOX的硬碟將能擴展未來電視遊戲的可能性。



GAMECUBE 最新動向



◆ GAMECUBE 中央處理器正式投產

Gamecube的中央處理器開發及生產商NEC正式宣佈，位於日本九洲的新半導體廠房已經於本年1 月起開始運作，並主力生產任天堂Gamecube 的中央處理器「Flipper」，生產線將會以每月10,000 枚的速度生產「Flipper」。



● 位於日本九州的NEC 新廠房

各界都非常關注一向有延期習慣的任天堂是否能夠照原定計劃於本年七月推出其次世代主機Gamecube，各位玩亦自然非常期待Gamecube是否能夠讓任天堂捲土重來呢。不過，假如一個月生產一萬枚「Flipper」的話，是否真的趕得及呢...

任天堂之反擊 (第六回)

§ 導言

上期我們討論到任天堂Gamecube 的設計概念，我們解釋過所謂「最高性能」和「實效性能」兩者之間的分野，以及任天堂如何認識到N64 在硬件設計上所出現的問題，繼而針對問題所提出的答案。我們最後的結論是，「1T-SRAM」記憶體對於任天堂Gamecube 主機的成敗起著關鍵性的角色，但究竟1T-SRAM是怎樣的一種記憶體呢?

§ 「資料傳送速度」及「資料讀取速度」

我們曾經提過，設計N64 的開發人員由於過份著重記憶體與中央處理器之間的「資料傳送速度」，反而忽略了讀取記憶體資料時的「資料讀取速度」。一間速遞公司假如單單不斷追求負責運送郵件的交通工具的速度，而忽略了對郵件或包裹進行內部處理或分類等工序進行效率化，結果仍然無補提高郵件運送的速度。



● GAMECUBE 中央處理器晶片「GEKKO」。

§ 1-T SRAM 之含意

「1T-SRAM」正是任天堂為解決這個問題所提供的答案。1T-SRAM 中的「1T」原意為記憶體內的記憶單位由單晶體管 (1-Transistor)所組成；而SRAM 中的「S」意為靜態 (Static)，與DRAM中的「D」(Dynamic;動態)相對，採用SRAM 令Gamecube的中央處理器能夠在任可情形下均能讀取記憶體內的任何資料，大大加速了記憶體的「資料讀取速度」，而任天堂除了使用24MB 1T-SRAM 作為Gamecube 的主記憶體之外，亦將3MB 的 1T-SRAM 內置於圖像處理器Flipper之內。Gamecube 是現時內置SRAM 容量最多的家庭電器產品。

● GAMECUBE 圖像處理器「FLIPPER」。

§ 1-T SRAM 的優點

1T-SRAM 的記憶體頻寬為3.2 GB/s (註1)，與PS2 所採用的RDRAM 在理論上擁有相同的「資料傳送速度」，但中央處理器向1T-SRAM 讀取資料時所需的「資料讀取時間」只需約為5ns 甚至更快，與PS2 的RDRAM 可能高達50 ns的「資料讀取時間」相比，1T-SRAM 在讀取資料明顯更有效率。

§ 目標仍然是：提高「實效性能」

1T-SRAM 另一個特點是，記憶體在任何情況下所需的讀取資料均相同，並不會因為情況的變異而引致在讀取資料上出現困難。與之相對，RDRAM在不同情況下便會有不同程度的延緩情況，PS2 的遊戲只有在最佳的情況下才真正可以達至所謂的「最高性能」，而遊戲開發人員亦因此需要進行大量的遊戲優化工作，避免由於記憶體出現樽頸效應而因此遊戲運作出現問題，這亦同時表示，使用1T-SRAM「將能更容易提高主機的實效性能。」(竹田)

1T-SRAM 所以能夠達至這樣的效果，是由於其內部被分割為多達數百個負責資料記憶的記憶單位，每個單位均由獨立的控制系統控制資料的記錄工作，這種記憶體架構將能大大提高記憶體的效能和減低讀取資料所需的時間。

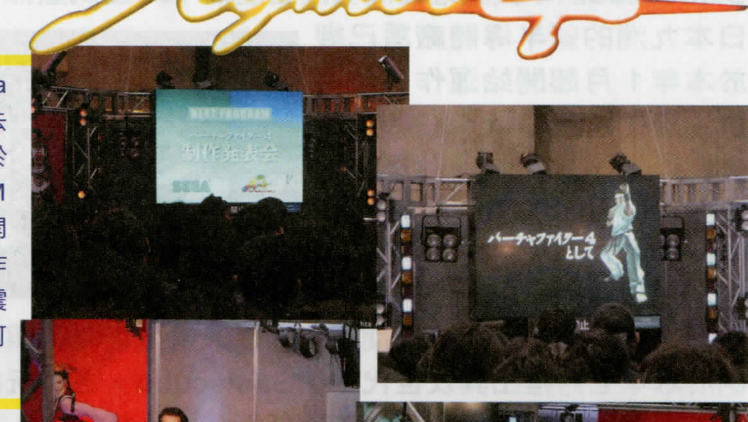
(註1) 頻寬 (BANDWIDTH): 量度在一特定時間內可以傳送多少位元 (bit) 的資料。

THE FIRST BATTLE OF THE 21st CENTURY

Virtua Fighter 4

FIG / 1～2P
製造商：SEGA（AM2 CRI）
推出日期：未定
基板：NAOMI 2

闊別五年的《Virtua Fighter》系列最新作《Virtua Fighter 4》，經過大半年來的擾攘後，終於在剛過去的「AOU 2001 AMUSEMENT EXPO」中曝光，至於在今次製作發表會上，PRODUCER 鈴木裕和 TEAM LEADER 片桐大智除了正式向外界披露遊戲最新的開發情況外，同時更公開了兩段以現階段的開發度製作的宣傳短片，果然，映像比較早前公開的畫面更加震撼，而且更加具吸引力，難怪《Virtua Fighter 4》可以成為二十一世紀中最令人期待的3D 格鬥作品！

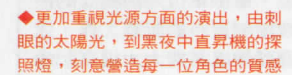


Check Point 1！ 場地

要數今次《Virtua Fighter 4》最大改動的地方，場地相信是其中之一，除了以四方形為主之外，大部份場地的週圍也加建了圍欄和鐵絲網，表面上雖然減低了 RING OUT 的機會，不過從另一個角度出發，埋牆的機會也相對地增加，無形中強調了《Virtua Fighter 4》更加注重相方在埋牆時的攻防。至於在《Virtua Fighter 3》中最令鈴木裕引以為傲的地形起伏效果「UNDULATION」也會全部刪除，令到由地形高低差衍生出的戰術問題也一一解決。

Check Point 2！ 效果

至於效果方面，今次《Virtua Fighter 4》除採用了3D POLYGON 演算能力每秒高達一千萬的NAOMI 2作為基板之外，AM 2更使用了與《Shenmu 莎木》同樣的開發技術，令到遊戲中每一位角色的衣飾、頭髮、肌肉、輪廓的質感和凹凸感，以至一些細膩的表情，也可以毫無保留地表現，而且為了強調每一位角色本身的個性，今次《Virtua Fighter 4》會更加努力營造開場和勝利時的演出，就連一招一式的鏡頭也完全一絲不苟。


◆更加重視光源方面的演出，由刺眼的太陽光，到黑夜中直昇機的探照燈，刻意營造每一位角色的質感


◆雪地和沙灘的地面效果比《Virtua Fighter 3》更加出色，除了可以在雪和沙上留下痕跡之外，更可以改變地面的形狀

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

Check Point 3！ 操作

至於各位最關心的一環，自然就是操作，雖然現階段開發人員仍然檢討遊戲應否回歸原點，使用《Virtua Fighter》早期中GUARD（防禦）、PUNCH（拳）、KICK（腳）三個掣式的基本操作，不過可以肯定的是，扮演迴避和軸移動的ESCAPE會被刪除，取而代之的，是一個只需要使用控制桿的八個方向經已可以在場中前後、向畫面內或畫面外自由地走動，令到遊戲本身的戰略性更大幅度地提昇。

Check Point 5！ 構思

此外，開發人員還有多項構思中的新元素，例如採用《DERBY OWNERS CLUB》、《clubkart EUROPEAN SESSION》的磁片（類似香港地下鐵路的車票）作為媒體的外部記憶裝置系統，紀錄參加者的個人資料、勝負次數，以及段位認定的成績，而且更可以利用一個名為「VF-NET」的網絡，提供一個《Virtua Fighter》同好互相交流情報的地方。

Check Point 4！ 新人

新角色方面，今次與《Virtua Fighter 3》同樣加入一男一女兩名新角色，其中在製作發表會上公開的演武片段裏頭，已經知道一個是使用少林羅漢拳的武僧，至於另外一個又是誰？相信要留待月底的公布才有分曉。

結城 晶 Akira Yuki（32歲）

崩憾突擊・八極拳

予人一種《Virtua Fighter》系列中主角印象的結城晶，使用發源於中國河北省的八極拳，由於大部份的傳授過程非常神秘，所以也稱之為傳說的拳法。至於八極拳的招式，以虎形熊步見稱，時如熊攻到跟前，時如虎作出強烈的一擊。



Lau Chan（60歲）

連擊・虎燕拳

有廚師和拳法高手兩副面孔的Lau Chan，使用的拳法是虎燕拳，由燕青門（Pai Chan 使用的拳法流派）中衍生出來的拳法，既蘊含燕青拳的華麗，又不失反應靈敏的一面，不過由於加入了虎形拳拳掌招式之後的虎燕拳，引起了當時皇帝的注意，所以一直禁止將虎燕拳的來龍去脈向外透露。



Original Game ©SEGA/CRI 2001

Original Game ©SEGA/CRI 2001



Original Game ©SEGA/CRI 2001

Wolf Hawkfield（35歲）

技巧・PROFESSIONAL WRESTLING

《Virtua Fighter》系列一向以使用拳法的格鬥家為主，對於使用PROFESSIONAL WRESTLING、與Jeffry MaWild同屬重量級角色的Wolf Hawkfield，明顯是個以超強破壞力的投技為主。



Original Game ©SEGA/CRI 2001

Original Game ©SEGA/CRI 2001



Original Game ©SEGA/CRI 2001

Pai Chan（25歲）

飛燕・燕青拳

為了向拋妻棄子的父親Lau Chan報仇而繼續戰鬥，與父親同樣有動作電影名星和格鬥家兩副面孔，流派屬於北派少林拳流傳的燕青拳，也是中國文學名著之一《水滸傳》梁山一百零八個好漢浪子・燕青所使用的拳法，反應靈敏且變化多端，其中以腿擊方面最為明顯。





影丸 Kage-Maru（29歲）

變幻自在・葉隱流柔術

名不經傳的葉隱流柔術，其實由一種名為手乞的古代武術演變而成，與相撲的起源同屬一種古時的殺人技倆，後來經過葉隱（忍者的村落）發展改良而成。





梅小路 葵 Aoi Umenokouji（21歲）

演舞・合氣柔術

使用合氣柔術的梅小路葵，出生於道場家族，代代相傳的自成流派，能夠在受到對手攻擊的同時，巧妙地岔開投擲對手，既揉合了日本傳統舞蹈的華麗，亦兼備了柔術的招式，就有如在舞蹈之間避開對手的攻擊，再反過來捕捉對手，然後一口氣將對方擊倒。







今期首選

真三一萬能俠對Neo三一萬能俠

Change 2 登場！！德薩斯麥克



香港版定價38元
Dynamic Asia Multimedia 製作，總經銷「利臻娛樂有限公司」

時隔兩個月，新一集《真31對Neo 31》經已面世，我們馬上為大家完全解剖新一集及之黎緊一集的劇場。

三一射線研究終止



自武藏捨身成仁擊退恐龍帝皇後，神 隼人重組三一戰隊。上一集，應邀到主角「一文字 號」加入後，加上戰隊原成員「橘 翔」和「大道 凱」，《Neo三一戰隊》正式組成，開始特訓，針對密謀復活的恐龍帝國，積極備戰。

另一邊廂，早乙女 博士依然為增強實力繼續研究三一射線。可是，屈於外交壓力，日本政府正式禁止早乙女博士進行研究，意圖沒收所有實驗資料和成果。

德薩斯麥克出場



情況成膠著狀態，同時間，隼人也遇上麻煩。日本與美國同時與衛星軌道失去聯絡，兩國研究所商量之際，美國忽然遭殞石群攻擊，三一系列大配角「牛仔積仔與美莉」於是趕赴守護白宮。狙擊殞石途中，原來一切都是恐龍帝國的陰謀，德薩斯麥克身陷險境！





◆新一部德薩斯麥克，是次以真三一萬能俠骨架製作，一洗以前搞笑形象

出擊！Neo三一萬能俠2號！3號！



◆Neo三一萬能俠3號，背上兩技角可使出《等離子電極》

德薩斯麥克命懸一線，幸有《Neo三一戰隊》及時趕到，德薩斯麥克才得救。可是，美國仍未脫離危機，衛星軌道上的機械恐龍依然肆虐，另一部機械恐龍亦漸漸進迫日本。

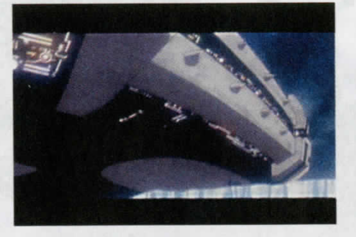




◆Neo三一萬能俠2號除傳統的電鑽外，還追加了激光劍

恐龍王《哥魯》正式復活

「我們的國家由我們自已保護」，分頭行事，美國與日本兩隊超級機械人戰隊亦平安無事摧毀機械恐龍，不過，恐龍帝王《哥魯》已經從上次《武藏之戰》中完全康復，駕駛「天空要塞」大舉進軍世界。




Change 3 赤色三一，流 龍馬再現！

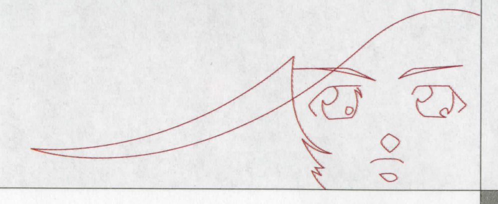



面對強大的恐龍帝國，強如武藏亦要戰死⋯禍不單行，加上日本Neo政府禁止早乙女博士再研究三一射線，Neo三一看來難逃厄運。

下一集，早乙女研究所亦告失陷⋯千鈞一發之時，他回來了，紅色三一萬能俠加上巨大雙斧，他是！戰況峰迴路轉，欲知後事如何請繼續追看我們漫動作，以及下一集！




真三一萬能俠對Neo三一萬能俠
Change 3 復活！！真三一萬能俠！



同場加演

三一萬能俠兄弟作？！

動畫 Guide



－機動戰艦Nadesico 外伝－
霹靂鐵金鋼 GEKIGANGA 3 之熱血大作戰

※1997 年作品

相信各位動漫迷都有聽過「機動戰艦Nadesico」系列，繼《有線電視》，《亞洲電視》亦曾經於早前重播過該套動畫，《電視版》和《劇場版》「機動戰艦Nadesico」可謂無人不曉，以一套動畫中的熱血動畫《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》作為故事主線實在引人入勝，加上故事主線紮實，《機動戰艦Nadesico》在港和日都曾經掀起一段熱潮。

可能大家會奇怪，這麼經典的「機動戰艦Nadesico」又何須本欄再多介紹？當然，本刊又怎會那麼行貨，今期介紹的是「機動戰艦Nadesico」電視版「機動戰艦Nadesico」後鮮為人知的一集外伝故事霹靂鐵金鋼 3 GEKIGANGA 大全集之——熱血大作戰。

熱血故事！霹靂鐵金鋼GEKIGANGA大全集

外伝發生在電視版《機動戰艦Nadesico》的火星大戰之後，籍主角「天河明人」、「由利加」、「星野 琉璃」和「遙 港」到戲院欣賞動畫《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》劇場版，反客為主，順勢將過往，只以過場形式片段，而牽動電視版主幹故事的《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》，重新製作，加上特製開場片，片尾曲和一個新的短編故事，製成今集《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3之熱血大作戰》，一個片長約30分鐘的小故事。在外伝最後，「明人」和「由利加」還宣報一件喜事為為電視版打完場，想知「明人」和「由利加」何去何從，以及想一次過知道《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》全套劇本及欣賞特別版短編故事《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 熱血大作戰 3》的話一定買來一看。

70 年代的三一萬能俠

即使各位無未睇過《機動戰艦Nadesico》，單看到《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》造型，想必也會聯想三一萬能俠。無錯，原作動畫當中，無論外觀內觀，劇情、經典場面及人物設定，霹靂鐵金鋼都與三一萬能俠，以及與所有超級機械人動畫系列無異。

若果各位常看超級機械人動畫，那應該會覺得《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》十分親切，甚至被它的熱血劇情吸引。無論每一幕，你都會找到傳統超級機械人動畫，甚至是三一萬能俠的影子，《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》直接模彷舊派熱血機械人動畫，帶出灰諧、熱血和幽默。

綜論

如果各位喜歡超級機械人，即使未曾看過《機動戰艦Nadesico》，你也可以將該套外伝當作一套超級機械人動畫欣賞，保證你們都會愛上《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》，若你愛上《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3》，那麼你更要看看原著的《機動戰艦Nadesico》如何將一套動畫融入到故事主幹。

綜論《機動戰艦Nadesico》系列以及其外伝《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3 之熱血大作戰》都是近年來稀有傑作，各位務必一擲千金購來欣賞。


◆ 三部戰機組合成，海陸空三款機械人




◆ 畫風與石川賢的手法十分相似


◆ 這場景，不就是武藏之死？不過今次是霹靂鐵金鋼GEKIGANGA 3陷入危機


◆ 另一幕模彷鐵甲萬能俠 2 號迎救鐵甲萬能俠的劇情



(3 月 7 日至 3 月 20 日)

星期一至五

無線電視翡翠台

06:00 動物玩玩後樂園(重播)
09:15 至Net小人類(重播)※連「小魔法變變變」
10:00 BB 動物界
10:15 Boom Boom 彈珠人(重播)☆
15:10 超人迪加(重播)☆
15:40 蘋果串燒樂園
16:20 至Net 小人類連「小魔法變變變」
17:05 超級小黑咪(奉星期一、三、五)☆☆ / 福星大咀鳥(奉星期二、四)☆
凌晨 扭計小霸王 01:00 後播放，每天時間不定，請自行留意公報

亞洲電視

10:50 砌屋叔叔(重播)
16:00 新格林童話
16:55 魔法少女莎莎美
17:25 女神候補生☆☆

周末

無線無視翡翠台

09:30 斑點狗歷險記
09:55 安妮記趣
10:20 小魔女Do-Re-Mi ☆
10:50 YO!我係馬騮精(重播)
11:20 百變小櫻 MAGIC 咭 (重播)
11:55 少女革命☆☆
16:00 機甲小寶
16:30 夢幻戰隊
17:30 大食懶茄菲貓(重播)(賽馬日改延至17:50 分播放)☆
18:00 忍者亂太郎(重播)
02:30 快打旋風(重播)

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:25 超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:00 殭屍妹捉妖
17:30 無敵車神
22:30 頭文字D ☆☆

週日

無線無視翡翠台

06:00 新蜘蛛俠
09:00 魔法陣咕嚕咕嚕
09:30 勇者警察☆☆
09:55 機動戰士 0083 ☆☆
10:25 數碼戰隊
15:00 晴天Pig Pig(重播)
15:30 中華一番(重播)※賽馬日暫停
16:00 機甲小寶(重播)☆※賽馬日暫停
16:30 夢幻戰隊(重播)※賽馬日暫停
17:00 迷你愛神(重播)☆※賽馬日暫停
17:30 大食懶茄菲貓(重播)☆※賽馬日改延至17:50 分
17:50 時空小偵探※賽馬日暫停

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:00 相聚一刻☆
17:00 殭屍妹捉妖(重播)
17:30 無敵車神
23:50 遊戲王☆☆
00:20 金田一少年事件簿☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準

讀者共和國 READERS REPUBLIC

By 無責任主持人·金



辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers DC 收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email 到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

今期的辯題是「SEGA退出主機市場，全力投入軟件開發是一個明智的決定！」，以下是一些讀者的來信。

正方

Dear 主持人,

本人認為SEGA退出主機市場，改為全力投入軟年開發，是一個極之明智的決定，而我亦非常支持，下方有一些理由，希望大家能夠接納。

首先我並不認同Dreamcast是一部成功的次世代主機，雖然它未到達N64那樣一敗塗地，但它的吸引力並不及上代主機Saturn的競爭對手——PlayStation，因為SEGA聲稱Dreamcast有強勁的機能，但竟然會出現質素不及PS遊戲的情況出現，試問這樣怎吸引玩家有意慾購買呢！？即使現在Dreamcast停產，價售大幅下降後銷量才有輕微上升，這事實亦支持我以上所說的，加上大部份新買家亦非因為欣賞這主機要購買，只是因為價錢平宜而買，這更顯示出Dreamcast在玩家心目中的地位。所以與其留在主機市場上「獻世」，還不如及早「回頭」更好。

第二，正因為主機的失敗，SEGA的聲望亦開始下跌，現在她當機立斷回歸老本行——製造遊戲，在這方面SEGA的名氣並不會輸蝕給其他廠商，由當年的《SONIC》，至到近年的《SEAMAN》、《莎木》和《JET SET RADIO》都顯示SEGA在製作遊戲的功力，所以捨長取短的做法絕對地正確，亦可以向長久以來的支持者有所交代。

以上就是我所持的理據，不知大家會否認同我的想法呢？希望大家多多支持吧！

祝 GamePlayers DC銷量步步高升。

真·流龍馬 上

反方

主持人：

我覺得SEGA退出主機市場，全力投入軟件開發是一個不智的決定，而我亦對此頗有意見，所以特意寫信來抒發一下。

1.SEGA退出硬件市場，無疑是對自己的競爭對手低頭，害怕與對手正面交鋒，亦因為她這個決定，一機主道的形勢變得更為明顯，這樣對我們玩家百害而無一利，繼而失去更多的支持者，難度真是敵方現在氣勢強，待對方氣勢減弱時才再決勝負！？

2.在SEGA全力投入軟件市場後，她所製作的遊戲亦未見得一定良好，試問大家認為當失去自己的主機後，SEGA還會願意花70億日圓開發一隻遊戲嗎？我認為這是絕對無可能的事，所以如《莎木》般好的遊戲亦不會再次出現，遊戲質素只會不升反降，而最終還是自食其果。

本人所持的就是以上的理據，但現在一切既成事實，我亦只可無可奈何地接受，只能寄望趕快有其他競爭出現，不境遊戲界百花齊放才是最好的事。

祝 貴刊能夠暢銷

黑色三連星的第四位駕駛員 敬上

在刊登過讀者珍貴的意見後，今期的辯論亦告一段落，下期的辯題將會轉換為「SEGA全力開發遊戲後，出品必定有所保証！」，各位可以把自己所持的立場和理據寫下，再郵寄或Email有關地址即可。最後請大家多多支持！

By 神秘事件調查員・金

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

MACROSS M3

DC/STG/翔泳社

隱藏機體一覽表

機體	出現條件
VF-4	累積分數達 400,000 分以上
VF-9	累積分數達 40,000 分以上
VFX-11	隨故事進行
VF-14	累積分數達 550,000 分以上
VF-3000	累積分數達 180,000 分以上
VF-5000	隨故事進行
Variable・古拉捷	累積分數達 490,000 分以上
YF-19	在Internet 模式的Password 選項輸入「68134581」
YF-21	在Internet 模式的Password 選項輸入「25193621」一組密碼





Good Ending 出現條件

必需完成所有隱藏舞台

隱藏Plug In 一覽表

名稱	功能	入手條件
ロック速度向上	提升Lock On 速度	Episode 3 總分數達 110,000 分以上
機動性アップ	提升機體的迴旋力	Episode 2 總分數達 90,000 分以上
シールドパワーアップ	提升機體的防禦力	Episode 1 總分數達 70,000 分以上
ミサイル攻擊力增加	提升導彈的攻擊力	隨故事進行　Episode 4 總分數達 90,000 以上
ガンポット攻擊力增加	提升機槍的攻擊力	隨故事進行　Episode 5 總分數達 90,000 以上
ミサイル裝彈數增加	導彈上限數加1，最多可加至10 枚	Episode 5 總分數達 80,000 以上
ロック範圍擴張	擴張Lock On 範圍	Episode 6 總分數達 110,000 以上
ECM 裝備	干擾敵人，減緩敵人反應	Episode 7 總分數達 110,000 以上
サウンド裝備	播放《林明美》名曲「小白龍」，令部份敵人喪失鬥志	以Bad End 完成遊戲
サウンド裝備	播放《林明美》名曲「可有記起愛」，令部份敵人喪失鬥志	以Good End 完成遊戲

classic CHEATS 秘技經典

By 神秘事件調查員二號・亮

秘技經典這裏主要是提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的遊戲來個了結，而內容將包括所有美、日版的遊戲，各位請密切留意。

DAYTONA USA 2001

隱藏賽車

RED CAR

在NET BATTLE中裏勝出一次便可取得。

UNICRON

只要完成CHAMPIONSHIP MODE一次便可取得。

RULE OF NINES

在SIGNAL RACE中打破所MIRROR REVERSING COURSE的記錄便可取得。

JAVELIN

在一場比賽中的時間超過100' 00"000便可取得。

GIANT GRAM 2000~全日本職業摔角3光榮的勇者們~

隱藏角色

角色	條件
尾神金剛	在ARCADE MODE的TAG戰中，分別與三澤・小川、川田・田上、小橋・秋山一組，並完遊戲一次。
スカイ・ハイ・エッヂ	在可使用尾神金剛的狀態下，在ARCADE MODE的TAG戰中，分別與大森・高山、ベイダー・ウィリアムス一組，並完成遊戲一次。
ザ・クラッシャー	將ARCADE MODE中的育成Wrestler完成一次便可。
ジャイアント・クラッシャー	用ザ・クラッシャー完成一之ARCADE MODE便可。
ディアブロ	將名勝負再現MODE的STAGE 2完成一次。
タイガー	將名勝負再現MODE的STAGE 8完成一次。
グレイス	將名勝負再現MODE的STAGE 9完成一次。
ハイパー	將名勝負再現MODE的STAGE 12完成一次。

GODZILLA GENERATIONS ~MAXIMUM IMPACT~

觀賞模式追加條件:

完成遊戲一次。

GODZILLA GENERATIONS

初代哥斯拉出現條件

選用平成和メカ哥斯拉完成NORMAL MODE一次，這樣便可在選擇角色畫面中選取。

USA哥斯拉出現條件

選用初代哥斯拉完成NORMAL MODE一次，這樣便可在選擇角色畫面中選取。

ミニラ出現條件

選用USA哥斯拉完成NORMAL MODE一次，這樣便可在選擇角色畫面中選取。

ジャイアント芹澤出條件

分別用平成哥斯拉、メカ哥斯拉、初代哥斯拉、USA哥斯拉和ミニラ完成NORMAL MODE一次，這樣便可在選擇角色畫面中選取。

在De BATTLE中追加「防禦」和「COUNTER」

在De BATTLE中選擇完攻擊的對手後，並將CURSOR移到COM處，並按L、R、再按方向鍵的下，這樣便可追加「防禦」和「COUNTER」。

在De BATTLE中可用回G generation中的怪獸

使用這個秘技便可令玩者能不受電腦所限，而可自由選取怪獸出戰。首先進入對戰MODE，接著便按實L和R，最後只要按方向鍵的下方便可，然而按下方的次數的多少是會影響所出現的怪獸，詳情可看下表：

按下方次數	出現的怪獸
1次	平成哥斯拉
2次	メカ哥斯拉
3次	初代哥斯拉
4次	USA哥斯拉
5次	ミニラ
6次	ジャイアント芹澤

觀看怪獸的動作

在怪獸選擇LIST中按L、R和A，這樣怪獸們便會在Colosseum中戰鬥，這時便可配合其他鍵來觀看他們的動作。

GRANDIA II

從MINI GAME中取得重要ITEM

在遊戲中是會有「拗手瓜」的MINI GAME可供玩耍，若完成了這段EVENT後，只要到サイラム城內再玩一次，而玩的次數多少對所得到的ITEM是會有所改變的。此外，在試練的小屋內取得果實次數的多少亦會有同樣的情況出現，而詳情可看下表：

次數	取得物品
1	復活の秘石
2	英雄の復活藥
3	シルバーフリーズ
4	ゴールドフェザー
5	ガラスの靴

試練之小屋

取得個數	取得物品
4個	ブラシドソーサー
8個	奇跡のてんびん
12個	ブラチナフェザー
16個	武術の書
20個	取機出現以上的物品

JO JO奇妙冒險~給未來的遺產~

第一集

追加MODE

只要在Survival Mode中連續勝過十五人以上的話，這樣便可取得ALESSI MODE。

三名隱藏人物

DIO

用承太郎完成Challenge Mode一次便可取得DIO。

技表

必殺技	
MUDA MUDA	↓↘→+攻擊掣
(空中可)(若喚出STAND可連按攻擊鍵)	
MUDAA	↓↙←+攻擊掣
(若喚出STAND時可入力兩次)	
空裂眼刺驚	本體時→強・中・弱→
THE WORLD	本體時→↓↘+攻擊掣
死吧!	(STAND)→↓↘+攻擊掣
SC	
CHECK MATEDA	↓↘→+2個攻擊掣
(空中可)	
ROAD ROLLERA	本體時↓↙←+2個攻擊掣
(空中可)	
血之召喚	中・弱→・強・強
時間停頓	(LV3)→・強・弱→・STAND

邪惡的化身DIO

用DIO完成CHALLENGE MODE一次便可取得邪惡的化身DIO。

技表

必殺技	
SLOW KNIFES	←↙↓↘→+攻擊掣
(可以↓↘→+攻擊掣作追加攻擊)	
空裂眼刺驚	→↘↓↙←+攻擊掣
(GUARD不能)	
恐怖之片鱗	←↓↙+攻擊掣
熟悉	→↓↘+攻擊掣
WORLD21	←↙↓↘→+STAND
SC	
HARRIDEUMESOT	↓↘→+2個攻擊掣
CHARISMA	(LV2)↓↙←+2個攻擊掣
時間停頓	(LV2)弱・→・強・←・STAND

誇高血統的JOSEPH JOESTAR

用JOSEPH JOESTAR完成Challenge Mode一次便可取得誇高血統的JOSEPH JOESTAR。

技表

必殺技	
波紋COLA	→↓↘+攻擊掣
波紋CUTTER	↓↘→+攻擊掣
IRON BOW GUN	→↘↓↙←+攻擊掣
(強攻擊掣發射)	
CRACKER BOMERANG	↓↙←+STAND
CRACKER窩利	↓↘→+STAND
追加技1	STAND
追加技2	STAND・→+STAND・↓+STAND
SC	
忘記思想	↓↘→+2個攻擊掣
波紋之赤石	↓↙←+2個攻擊掣

第二集

追加MODE

用ALESSI完成CHALLENGE MODE便可取得ALESSI MODE。

六名隱藏人物

只要用特定的人物完成CHALLENGE MODE便可取得，詳情可見下表：

角色	隱藏角色
DIO	邪惡的化身DIO
JOSEPH	誇高血統的JOSEPH
承太郎	RUBBER SOUL(黃色節制)
二刀流	POLNAREFF KHAN
HOL HORSE	HOL HORSE & BOINGO
花京院	克服恐懼之花京院

技表

邪惡的化身DIO

必殺技	
SLOW KNIFES	←↙↓↘→+攻擊掣
(可以↓↘→+攻擊掣作追加攻擊)	
空裂眼刺驚	→↘↓↙←+攻擊掣
(GUARD不能)	
恐怖之片鱗	←↓↙+攻擊掣
熟悉	→↓↘+攻擊掣
WORLD21	←↙↓↘→+STAND
SC	
HARRIDEUMESOT	↓↘→+2個攻擊掣
CHARISMA	(LV2)↓↙←+2個攻擊掣
時間停頓	(LV2)弱・→・強・←・STAND
UUURRRYYY!	→↓↘+2個攻擊掣

誇高血統的JOSEPH

必殺技	
波紋COLA	→↓↘+攻擊掣
波紋CUTTER	↓↘→+攻擊掣
IRON BOW GUN	→↘↓↙←+攻擊掣
(強攻擊掣發射)	

CRACKER BOMERANG	↓↙←+STAND
CRACKER窩利	↓↘→+STAND
追加技1	STAND
追加技2	STAND、→+STAND、↓+STAND
SC	
忘記思想	↓↘→+2個攻擊掣
波紋之赤石	↓↙←+2個攻擊掣

RUBBER SOUL（黃色節制）

必殺技	
HSIROFAKE	STAND
毫無弱點!	↓↙←+STAND
吃了你!	↓↙←+攻擊掣
嘔吐物攻擊!	↓↘→+攻擊掣
SC	
COCONUT BACK BREAKER	近敵時方向桿轉一圈+攻擊掣
去吧!寶石噴石	↓↘→+2個攻擊掣

KHAN

必殺技	
蓮華斬	STAND
（空中可）	
鬼鋼斬	←儲→+攻擊掣
致命斬	→↓↘+攻擊掣
感覺	↓↙←+攻擊掣
反擊感覺一次的技倆	感覺反擊過的攻擊,防禦中（角色閃出白光時）按攻擊掣
SC	
殘骸斬	↓↘→+2個攻擊掣
一太刀	↓↙←+2個攻擊掣

HOL HORSE & BOINGO

必殺技	
皇帝EMPEROR	S掣
（可在空中使出，亦可透過控捍來改變子彈軌跡）	
手鎗!	↓↘→+攻擊
GLASS SHOWER	→↓↘+攻擊掣
（空中可）	
SC	
傾倒一切	↓↘→+2個攻擊掣
PIPE MAZE	←↓↙+2個攻擊掣
絕對預知	近敵時方向桿轉一圈+攻擊掣

克服恐懼之花京院

必殺技	
遠隔操作	→+2個攻擊掣
EMERALD SPLASH	↓↘→+攻擊
（STAND出現時可在空中使出）	
TIE LAP SNAKE	↓↙←+攻擊掣
（放開攻擊掣為發動）	
追加攻擊	STAND出現時使出TIE LAP SNAKE後連打按攻擊掣
法皇之結界	STAND出現時↓↙←+攻擊掣
（空中可、按實攻擊掣可隱藏結界、放開為發動、最多能同時使用三個）	
SC	
半徑20M EMERALD SPLASH	↓↘→+2個攻擊掣
（空中可）	
真·半徑20M EMERALD SPLASH	（STAND）↓↘→+2個攻擊掣
INDIA'S ARM	↓↙←+2個攻擊掣
（STAND出現時可操控觸手）	
懲罰之時間	（STAND）弱、弱、→、中、重

ELDORADO GATE 第三卷

隱藏地點

第七話

忘れられた大地

位置：度尼巴洞穴的右下方附近

可取得「知惠之冠」。

第八話

古に封じられた土地

位置：地圖右方山脈旁森林

可取得「火ヒート」X99或「水アイス」X99，但之後需要與「樹のエレメント」戰鬥。

秘密會議室

位置：度尼之村與亞里多荒野之間左方的小島

這裡有特殊事件發生，以及可取得「Wリカバン」X5。

STREET FIGHTER ZERO 3 最強流道場

使用FINAL VEGA

將難易度調較至Lv.8，並完成ARCADE MODE一次（不限續關次數），接著在選人畫面時按實START來選VEGA便可。

BUGGY HEAT

替車子選擇顏色

在全部賽道均取得頭三甲的位置便可。

取得隱藏車

在全部賽道均取得第一名便可取得BEELZEBUB。

取得EXPERT MODE

用BEELZEBUB取得全部賽道的第一名便可。

CLIMAX LANDERS

無限金錢

首先儲夠金錢買入「MINI GAME」，接著使用金錢去換取代幣，這時可先作SAVE，然後立即將先前的記錄LOAD出來，再將金錢換取代幣，並儲入VMS內，只要重複以上動作便可得到無限金錢。

新日本職業摔角鬥魂烈傳4

改變電腦思考

在選擇電腦與電腦之間的對疊後，接著在「試合設定」畫面中一直按著L直至開始比賽便可。

更換裁判

使用通訊對戰「以外」的單人戰模式時，在進入賽事前前輸入特定的指令便可改變出場的裁判。

（Analog）

輸入指令	出場裁判
1P位的↑、2P的↑	板口征二
1P位的↓、2P的↑	田中秀和
1P位的←、2P的→	伊膝博子
1P位的→、2P的←	遠膝のぞみ
1P位的↑、2P的↓	小池詳繪

著名選手登場

只要在標題畫面時輸入以下指令便可：

選手名稱	輸入指令
L、X、Y、A、B、X、Y、R	アントニオ豬木
L、X、B、X、X、B、X、R	板口征二
L、X、A、X、X、A、X、R	SASUKE
L、X、A、X、X、A、X、R	タイガー服部
L、X、Y、X、X、Y、X、R	田中秀和
L、X、Y、B、X、Y、B、R	長州力
L、X、Y、A、X、Y、A、R	マサ·サイトー

COOL BOARDERS BURRRN

隱藏滑雪板

Free Style 01 type B

條件：使用Free Style板，在Free Light賽道中曾6次獲得三甲之內。

Free Style 02 type B

條件：使用Free Style板，最少破壞32個障礙物。

Free Style 03 type B

條件：使用Free Style板衝過終點6次。

Alpine 01 type B

條件：使用Alpine板，在Free Light賽道中曾6次獲得三甲之內。

Alpine 02 type B

條件：使用Alpine板，最少破壞32個障礙物。

Alpine 03 type B

條件：使用Alpine板衝過終點10次。

All Round 01 type B

條件：使用All Round板，在Free Light賽道中曾10次獲得三甲之內。

All Round 02 type B

條件：使用All Round板，最少破壞54個障礙物。

All Round 03 type B

條件：使用All Round板衝過終點16次。

隱藏衣服

Axle→JRP style

用Axle在賽道1~4中，成績要取得三甲之內。（包括時間）

Tire→Rainbow style

用Tire在賽道1~4中，Trick要取得三甲之內。

DJ Ken→Afro style

用DJ ken在賽道1~4中，Free Light賽道中破壞64個障礙物以上。

Monica→Dance style

用Monica完成賽道5。

Ronnie→Amefuto style

用Ronnie在賽道1~4中，做出Super Pipe動作，並且成績是是三甲之內。

Bob→Gang style

用Bob在賽道1~4中，在Free Light賽道中取得第一名五次。

Black Matrix Advanced

使用ZERO

在遊戲開始時的「ご主人樣を選擇してさい」時，將方向掣從上順時針轉兩個圈再按START便可。

VIRTUA FIGHTER 3th

人物變成字母人

在選人畫面上，順序將浮標移至AKIRA、LEON、PAI之上，並按一下START，接著再選擇自已想用的角色，當進入遊戲後便會發覺人物會變成字母人。

人物變成字母人

在選人畫面上，順序將浮標移至AKIRA、LEON、PAI之上，並按一下START，接著再選擇自已想用的角色，當進入遊戲後便會發覺人物會變成字母人。

POP'N MUSIC 4

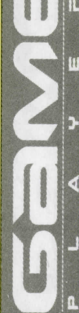
特殊模式

只要儲夠一定的COIN，特殊模式便會出現：

COIN數目	出現特殊模式
5個	HIDDEN、SUDDEN、MIRROR、RANDOM
10個	SWING
12個	CHANGE - UP
14個	LINE - CROSS
16個	ROTATION
18個	LAUNCH
20個	PASSING
30個	PANIC

隱藏歌曲

歌曲名稱	出現方法
ブリットポップ	先選擇DONA進行遊戲，然後在STAGE 2選擇PUNK，並在完成時取得80,000分或以上，接著在STAGE 3裡就會出現。
ホラー	在STAGE 1裡的MAX COMBO最後兩位是44，然後在STAGE 2選擇Visual 2，接著在STAGE 3裡就會出現。
ポップス	在BEGINNER MODE以外的模式裡，在STAGE 1裡得到90,000分或以上，而STAGE 2裡選擇ラブリー，那在STAGE 3裡就會出現。





J-テクノ	在BEGINNER MODE 以外的模式裡，使用人物ICE 來進行遊戲，而在STAGE 1 裡得到80,000 分或以上，而STAGE 2 的MAX COMBO 有70 或以上，那在STAGE 3 裡就會出現。
ダソス	在BEGINNING MODE 以外的模式中，選擇人物POP'N 4中的REMIX JUDY，然後在STAGE 1 裡以MAX COMBO 50 來完成，然後在STAGE 2 裡以90,000 來完成，那麼在STAGE 3 裡就會出現。
ボーナストラック	在BEGINNING MODE 以外的模式中，選擇人物POP'N 4中的REMIX SANAE，然後在STAGE 1 裡以MAX COMBO 37 來完成，然後在STAGE 2 裡以90,000 來完成，那麼在STAGE 3 裡就會出現。
スペツャルエソディソグ	在STAGE 1 和 2 裡以100,000 來完成，在STAGE 3 就會出現。
クラシック 4	在STAGE 1 裡以20,000 或以下的分數來完成，在STAGE 2 裡以26,000 或以下數來完成，那在STAGE 3 裡就會出現。

隱藏歌曲出現方法也可以在選擇「ARCADE」或「BEGINNER」的畫面裡輸入指令，詳情可參閱下表：

隱藏歌曲	指令(DC 控制器 \ 專用控制器)
BRIT POP	↓、↓、R、R、A、A、↓、↓／左綠、左綠、右白、右白、右綠、左綠、左綠
HORROR	↓、↓、↓、L、L、L、↓、↓、↓／左藍、左藍、左綠、左黃、左黃、右藍、右藍
POPS	↑、↑、↓、←、←、↓、Y、Y／左綠、左綠、左綠、左白、左白、左白、左綠、左綠、左綠
J-TENKNO	B、Y、↑、←、R、L／右黃、右藍、左藍、左黃、右白、左白
DANCES	Y、B、Y、B、Y、B、←、↑／右藍、右黃、右青、右黃、右青、右黃、左黃、左藍
BONUS TRACK	↑、↑、↑、↓、←、←、←、L、L／左藍、左藍、左藍、左綠、左黃、左黃、左黃、左白、左白
SPECIAL ENDING	←、L、A、R、←、←、↓、A、L、B／左黃、左白、右綠、右白、左黃、左黃、左綠、右綠、左白、右黃
CLASSIC 4	←(13次)、B、←／左黃(13次)、右黃、左黃

創造美少美雀士

全道具和全部完成

在標題畫面時按著L 、R 、X 、→來按START，成功所便會發覺所有模式、道具、甚至片段亦會集齊。

立即勝出

首先進入故事模式中，在打牌時只要按著L、R、A、B、X、↓，並按START，這樣便可到下版的Panel Match 。

在任何一個模式中，只要按L 、R 、A 、B 、X 、↑，並按START，這樣便可立即勝出該場比賽。

PUZZLE BUBBLE 4

隱藏項目出現

只要輸入以下指令便會令隱藏項目出現：

全隱藏人物	→、→、X、←、←
塔羅牌占卜	↑、X、↓、X、↑
TALK DEMO	X、↑、←、↓、→、↑、X、↓、←、↑、→、↓、X（要先輸入「全隱藏人物」和「塔羅牌占卜」才可）
裡關	X、→、←、→、X、←、→、←、X

DEAD OR ALIVE 2

CG GALLERY

只要玩者的總POINT 數達至200 便會出現：而各MODE 可取得POINT 數可參閱下表：

選用模式	取得POINT
STORY MODE	10
TIME ATTACK MODE	20
SURVIVAL MODE	20
TAG BATTLE MODE	30
TEAM BATTLE MODE	40
VERSUS MODE	40

近距離觀看角色

在勝出後只，只要按X或B便可近距離觀看角色

THE AERIAL GARDEN 的時間變化

只要在STAGE SELECT中按著K鍵(即原來的Y 鍵）來選擇THE AERIAL GARDEN的話，便會將原來的下午變成晚上，更會有一些螢火蟲在飛舞呢！

將PAUSE 字消失

只要暫停遊戲時便會出現PAUSE 字樣，這時只要按X＋Y便可令它消失，若重複一輸入一次它便會再次出現。

改變KASUMI 的髮型

首先在選人畫面中將KASUMI 的衣服選為C1，接著用K鍵決定，當進入遊戲後便會發覺KASUMI 的髮型會有所改變。

隱藏人物「万骨坊」

第一個要求是要在SURVIVAL MODE中取得10顆星星以上，第二個要求便是使用所有人物的合計回數達200 次以上，最後便是利用UPS達200次以上，只要達到以上要求万骨坊便會登場。

隱藏人物「BAYMAN」

第一個要求是要用全角色完成STORY MODE（全部共12個），第二個要求便是要在STORY MODE中勝出30次，接著第三個要求是在USB對戰時，全部角色取得超過一次的勝利，最後便是是利用UPS達200次以上，只要達到以上要求BAYMAN便會登場。

隱藏TAG 協力技全公開：

KASUMI

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
朧二重	RYU HAYABUSA	→→F＋P＋K	30＋40	X	－	－
神扇	AYANE	→→F＋P＋K	70	X	－	－
茜葛	EIN	→→F＋P＋K	30＋40	X	－	－
釣瓶落	HELENA	→→F＋P＋K	20＋20＋30	X	－	－

HELENA

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
雙身風卷舞	GEN FU	→→F＋P＋K	40＋30	X	－	－
雙頭龍爪	LEIFANG	→→F＋P＋K	20＋20＋30	X	－	－
雙鶴蹴舞	KASUMI	→→F＋P＋K	30＋40	X	－	－
轉舞雙旋踵	RYU HAYABUSA	→→F＋P＋K	20＋50	X	－	－

LEIFANG

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
天仰龍腳	JANN LEE	→→F＋P＋K	20＋50	X	－	5
旋身降龍	JANN LEE	↓↘→F＋P＋K	45＋15＋10＋10	X	－	－
合身肩靠	HELENA	→→F＋P＋K	20＋20＋30	X	－	後5
旋臂蓋打	TINA ARMSTRONG	→→F＋P＋K	70	X	－	－

ZACK

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
MAD SHAKING	LEON	→→F＋P＋K	70	X	－	－
HUNTING MISSILE KICK	TINA ARMSTRONG	→→F＋P＋K	50	X	－	－
GRAVITATE DROP	BASS ARMSTRONG	→→F＋P＋K	70	X	－	－
KNEE FANG CATAPULT	LEIFANG	→→F＋P＋K	40＋15＋15	X	－	－

GEN FU

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
雙鳳雷擊把	HELENA	→→F＋P＋K	10＋20＋20＋20	X	－	－
雲閉鷹擊	KASUMI	→→F＋P＋K	40＋30	X	－	－
虎撲滑蹴擊	ZACK	→→F＋P＋K	30＋10＋10＋10＋10	X	－	－
心意鷹天槍	LEIFANG	→→F＋P＋K	20＋50	X	前	－
心意鷹天靠	LEIFANG（靠近牆邊）	→→F＋P＋K	20＋30＋30	X	－	－
火技雅	RYU HAYABUSA	→→F＋P＋K	70	X	－	－
心意合猛擊	LEON	→→F＋P＋K	70	X	－	－

RYU HAYABUSA

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
飯綱風車落	KASUMI	→→F＋P＋K	70	X	－	－
雷光霸神襲	AYANE	→→F＋P＋K	30＋40	X	－	－
蒼鷹狩	EIN	→→F＋P＋K	70	X	－	後3
煉獄落	LEIFANG	→→F＋P＋K	70	X	－	－
飯綱瀑布落	BASS ARMSTRONG	→→F＋P＋K	25＋50	X	－	－

LEON

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
HEAVY SAND	ZACK	→→F＋P＋K	15＋40＋15	X	－	－
GUILLOTINE NAPALM	BASS ARMSTRONG	→→F＋P＋K	10＋30＋30	X	－	－
ULTIMATE SCRUM	BASS ARMSTRONG	↓↘→F＋P＋K	20＋50＋10	X	前	5
ULTIMATE TACKLE	BASS ARMSTRONG（靠近牆邊）	↓↘→F＋P＋K	20＋60	X	－	－
T.W.D	TINA ARMSTRONG	→→F＋P＋K	30＋40	X	－	－
DECEIT TIGER	GEN FU	→→F＋P＋K	70	X	－	－
JOINT CRUSHER	BAYMAN	→→F＋P＋K	10＋10＋50	X	－	－

BAYMAN

技名	PARTNER	指令	DM	受	變	飛
HEAVY SAND	ZACK	→→F＋P＋K	15＋40＋15	X	－	－
GUILLOTINE NAPALM	BASS ARMSTRONG	→→F＋P＋K	10＋30＋30	X	－	－
ULTIMATE SCRUM	BASS ARMSTRONG	↓↘→F＋P＋K	20＋50＋10	X	前	5
ULTIMATE TACKLE	BASS ARMSTRONG（靠近牆邊）	↓↘→F＋P＋K	20＋60	X	－	－
T.W.D	TINA ARMSTRONG	→→F＋P＋K	30＋40	X	－	－
DECEIT TIGER	GEN FU	→→F＋P＋K	70	X	－	－
JOINT CRUSHER	LEON	→→F＋P＋K	10＋10＋50	X	－	－

註：DM＝DAMAGE
受＝可否受身
變＝會否因背後的牆壁而冇所變化
飛＝吹飛的距離

回顧Dreamcast的宣傳策略

西曆二零零一年一月三十一日，SEGA在構造改革計劃說明會上向外宣布旗下主機Dreamcast將於三月三十一日正式停產，並且由三月一日起，將Dreamcast的售價由一萬九千九百日圓下調至九千九百日圓，也是Dreamcast自九八年推出以來，第二次、也是最後一次下調主機的售價。回望一九九九年九月，SEGA第一次將Dreamcast的售價由二萬九千九百日圓下調至一萬九千九百日圓，除了以網上瀏覽、收發訊息，以及下載資訊為推廣重點之外，SEGA更由二零零零年一月起加強Dreamcast在網絡方面的服務，而且為了可以吸納更多非機迷的用戶，廣告商博報堂更找來日本深入民心的廣告天后中村玉緒為形象人物，企圖一洗以往根深柢固的遊戲主機形象。













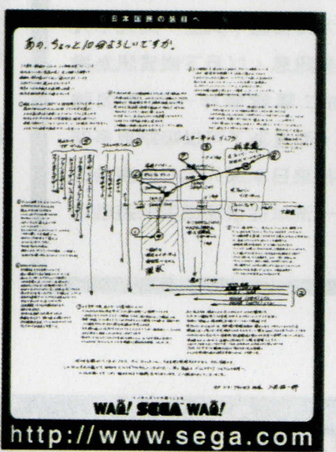
網絡篇

Newspaper AD







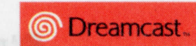


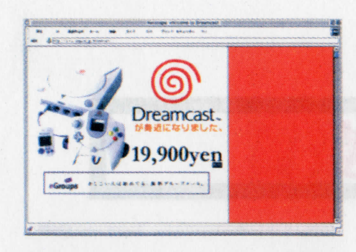





WAA! SEGA WAA!
インターネットが楽しくことも。

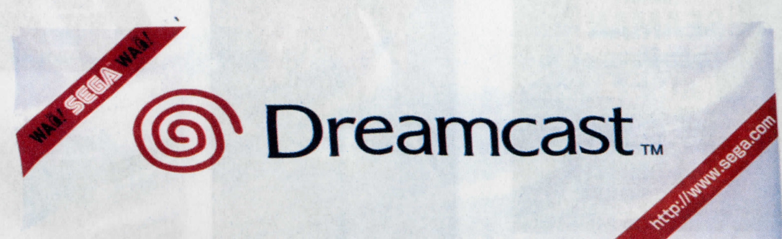

安くてカンタン
ドリームキャストでEメール
19,900円


Dreamcast


Dreamcast
19,900yen

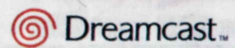

Home Page


WAA! SEGA WAA!
WAA! 21世紀を驚かす、これが セガのインターネット計画だ! WAA!


WAA! SEGA WAA!
Dreamcast
http://www.sega.com


びっくりしたら、飛び込もう。ネットワークは遊びの王国だ。
インターネットに簡単接続!


安くてカンタン
ドリームキャストでEメール
インターネットも楽しめます。


Dreamcast

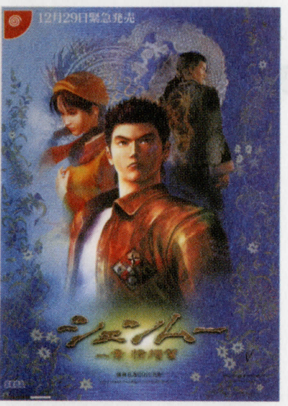

DreamNetwork
ドリームキャストでEメール
インターネットも楽しめます。
安くてカンタン
19,900円
安くてカンタン
ドリームキャストでEメール
19,900円

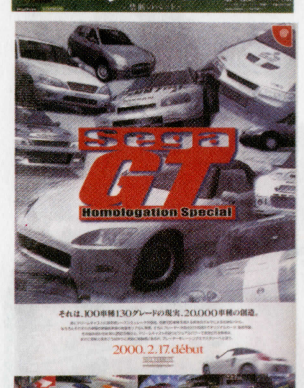

Internet
E-mail

Store Tool

art of GAMES 設定資料集

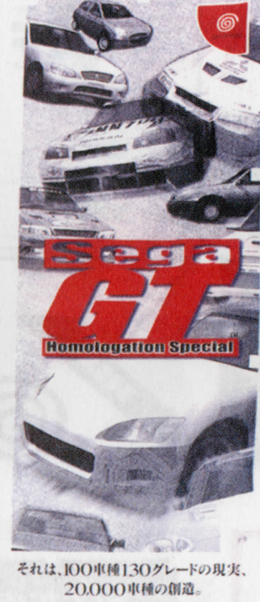
遊戯篇



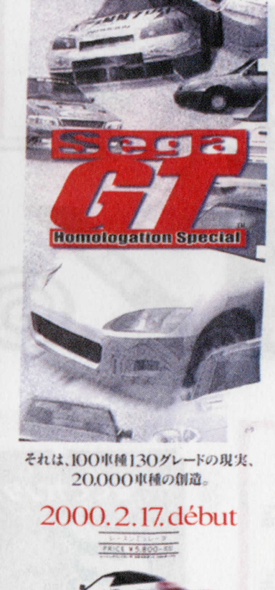












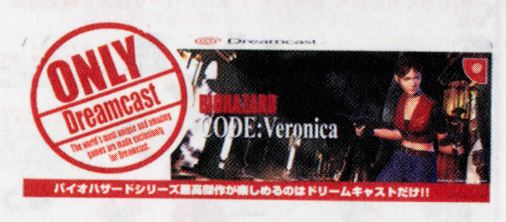




Store Tool











Poster















Incentive Tool







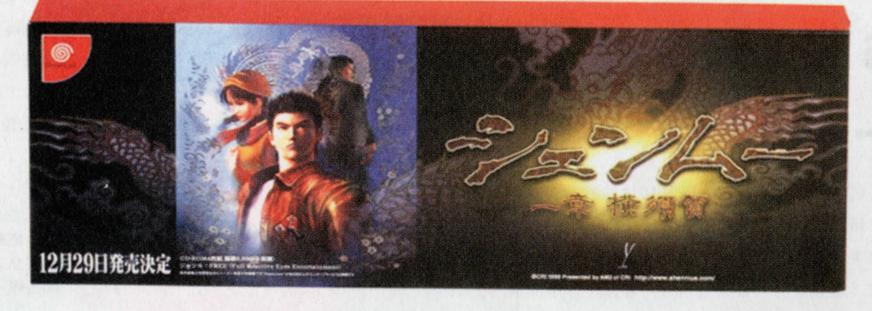
















編者話：

J.J 話：

[等待中......]

綿羊大王

決斷！

入行後，發覺自己每方面能力都轉趨下降。不論是日語水平、打機實力，甚至思維速度等等…感覺上都比之前弱…從讀書開始，即使面對失敗，因為知道自己還能進步，我會從容接受每次失敗，再次努力…

但這刻，自上一次測試後，覺得自己總是原地踏步，停滯不前。有云逆水行舟，不進則退，自轉做雜誌以來，我開始一步一步邁向人生路的谷底。

我想尋求突破，以一年之期為大限，期間我會努力。

但要是到達期限而未能有任何突破和轉變，我想給予時間讓自己冷靜、進修，擴闊自己視野，尋求以後的意義。

附註：從少愛讀古籍，唯時間不容，現以此文為記，立志勤加精勉。

有點疲勞的小吉

＊ IVE 開放日那天，青衣分校非常熱鬧，不枉各位的一番心血。

＊ 前天去找外國人訪問，起初真的好驚和他們對話，不過後來總算成功完成，而且他們都很好人，又常用一些簡單的英語和我們對話，這次是一次很寶貴的經驗呢！

＊ 這一期先說到這兒，下期見！

金溶風暴

◆今期腦內一片空白，所以編者話內容並不貼題。

◆為何有人喜歡在尾班火車上玩手機鈴聲！？

◆天氣果然變幻莫測，突然又轉涼了。

◆一個人的力量果然是有限。

◆愛莫能助的心情很奇怪。

◆原因不明地非常疲倦。

◆三月，印象中好像很多人生日。

◆依然未有機會和動力去做運動。

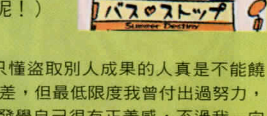
KOTARO

Number07

一個作家為了創作攪盡腦汁，可惜聚集於廊下嬉戲的孩童的嘈吵程度，根本不能令作家集中精神地寫作，後來作家突然靈機一動，每日賞錢在廊下嬉戲的孩童，如是者，一個月後……

亮

縱然《BUS STOP》的劇情是比較老土，但我仍然很喜歡此劇呢！飯島直子的演技真是不錯（嘻嘻～而且很靚），當然內村光良都是啦！（我係指演技，唔係指個樣……）



喂！華少，考試將至，好溫書啦！（係唔係好夠朋友呢！）

雄爺，多謝你份禮物！

P.S. 自己沒有付出過，只懂盜取別人成果的人真是不能饒恕！無錯……我是做得很差，但最低限度我曾付出過努力，盡了全力去做。（←突然發覺自己很有正義感，不過我一向都是咁……）

§ AINHO 的公開日記簿 —第 2 卷 §

※人的惰性，繼阿亮後，開始慢慢擴散在我身上。

※2 月 20 日晚，荷包裡的金錢只餘下一張一佰和三張二十元。一心打算將唯一一張一佰元增值百達通時，竟如我所料被彈回，試了多次仍是失敗（假的？），幸好還有幾元零錢，才能夠乘巴士回家。

※抽空觀看剛買了不久的LOVE HINA X'MAS SPECIAL，被最後浦島和瀨成川渡過平安夜的一節，使我感動得要流淚……

※LOVE HINA 的主題曲十分動聽，簡直有百聽不厭的感覺。

※地鐵站旁邊新開不久的大快活，已成我經常光顧的新飯堂。

※近日盜版事業再次活躍起來，海關快快來收拾他們吧！

※無記套《小寶與康熙》和《FM701》簡直無聊！

※向冬天揮一揮手，迎接春天的到來。

※電郵：Ainho@i-cable.com

寒武紀

三月份除了要應付一次考試之外，亦同時要接受另一個考試的結果。



想date我吔？等緊你呀！

Alice
模特兒

Angel
護士

Veron
時裝設計師

Ron
學生

One2Free獨創 I-DATE U game，有晒你嘅夢中情人俾你date。
咁激嘅愛情遊戲，你玩唔玩得起？

one
Free

你梗玩得起！I-DATE U俾你使盡追求招數，日日date吓佢，同佢談心，或者送吓禮物。大情人，仲可以一腳踏幾船添！毋須申請，仲唔即刻用WAP去「自由e-Dating」或打「#111#」用短訊方式，將你嘅夢中情人追到手！依家嚟玩，仲送你「夢中情人」精美閃卡一套。#
想預先體驗吓個遊戲有幾過癮，仲可以上one2free.com試吓模擬版！

*有三個「WAP / 短訊自由組合」以供選擇，$38月費包括60 WAP分鐘或120個短訊；$68月費包括150 WAP分鐘或300個短訊；$88月費，包括200 WAP分鐘或400個短訊。 #閃卡將以郵寄方式送給客戶，數量有限，送完即止。 Δ客戶須連續使用三個月「WAP / 短訊自由組合」，方可以熱賣價購買Motorola T2988。Siemens 6688之熱賣價只適用於申請自動轉賬繳交月費之客戶。客戶出機須繳付原價，原價與熱賣價之差價將於第二個月開始分期退回客戶之賬單內。**One2Free** 保留最終裁決權。

客戶服務熱線：25123 123　　銷售熱線：29722 123

依家申請「WAP / 短訊自由組合」，免你首月組合月費*



Motorola T2988
原價：~~$1,288~~
熱賣價：$488Δ



Siemens 6688
原價：~~$3,988~~
熱賣價：$3,288Δ



Nokia 6210
原價：~~$1,988~~
熱賣價：$1,488







精選獎品包括

- Dreamcast
- PlayStation 2
- Gameboy Advance

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

數碼遊戲嘉年華 -- 第三次「競投日」
舉行日期：to be confirmed
地點：to be confirmed








由即日起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」、Game Players PS「遊戲誌 PS」、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之【Gameplayers Group 印花】。就有機會由 2000年12月9日 起，為期一年舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花以 $ 1 公開競投多款新遊戲主機及其他重量級獎品。印花愈多，奪標機會愈大！！

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**



GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd











GAMEPLAYERS GROUP

集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
3月14日推出 只售18元（隔週三推出）

VOL.007
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

BLOODY ROAR 3

GAME BOY ADVANCE同日發售
遊戲大檢閱

獸化攻略開動
BLOODY ROAR 3

Winning Eleven 5比賽即將開鑼！

GPPS送大禮！
人人有份 永不落空

